平成元年8月15日発行

DAIMAKAIMURA
大魔界村
完全攻略BOOK

PC Engine FAN 9月号増刊
メガドライブFAN
別冊付録

緻密なデータ分析
全ラウンド徹底解説



月刊GAMEST

別冊付録

大魔界村



完全攻略Book使用法

本書は基本テクニック・敵キャラデータ・各ラウンド攻略の3部で構成されている。ラウンド2以外は、タイムの増える地点(コンティニュー地点)で前半、後半に分けて攻略している。マップ中には、ポイントとなる攻略地点に数字（①②③…）をつけ、かこみで解説している。また、マップ中にマーサーが通過する地点（→）とその時出現する宝箱の位置（☒）を記した。

CONTENTS

攻略　協力　月刊GAMEST編集部：八木貴弘(T．J．)・N．I・YOU．A・やまかわ悠理・石井ぜんじ
資料提供／株式会社カプコン

基本テクニック

ステージごとの攻略に入る前に、大魔界村をプレイしていく上で常に頭に入れておかなければならない、基本的な知識を紹介していくことにしよう。これから初めてプレイする人は心して読むように。また、すでに知っているようなテクニックの説明もおさらいのつもりで読んで欲しい。

アーサーの変化

アーサーがマジシャンの呪文を受けるとそのときの状態によりアヒルかおじいさんに変身してしまう。呪文が切れるまでいずれも操作が不自由になる。



基本操作のポイント

この項では、アーサーの操作によって起こる現象を扱う。意外に知られていない攻撃方法やスクロールアウトによるキャラクタ消しのテクニック、また逆にミスとなるパターンなどを解説することにしよう。

攻撃

主人公アーサーの攻撃は上下左右の4方向だ。比較的操作のしにくい上下方向について触れておこう。

●上へ攻撃

段差のある地形が多い関係上、敵が上から攻撃してくるケースは非常に多い。方向キーを上に押し迎撃だ。



上方向へはジャンプせずに即座に攻撃できる

●下へ攻撃

下へ攻撃する場合にはジャンプしなければならないが、敵を飛び越えながら攻撃できるというメリットもある。

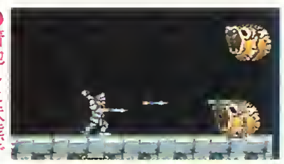


しゃがんで右に撃っても当たりそうにない

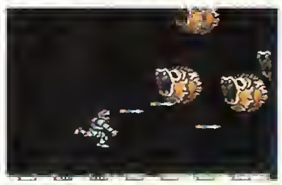
タイミングを合わせてジャンプ下撃ち

●移動しながら攻撃

地上で武器を連射しているときは左右に動けない。移動しながら攻撃したいならば横にジャンプし空中攻撃だ。



着地した状態で攻撃すると横移動が遅れる



ジャンプして右に進みながら空中で攻撃すればロスがない

ミス

アーサーが敵の攻撃をうけた場合、鎧を着ている状態ならばハダカになるだけですむ。敵以外の攻撃についても補足しておこう。

●タイム

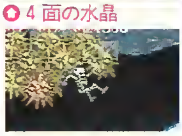
画面右上に表示されている時間がなくなると、アーサーは鎧を着ていてもガイコツになってしまう。時間は各面の前半と後半の分かれ目で補充される。

●背景

背景がからんだミスにも数通りある。強制スクロールにより押しつぶされるもの、トゲトゲのように触れただけでミスになるものなどさまざまだ。



4面の水晶



同じくトゲトゲ



3面の壁で圧死

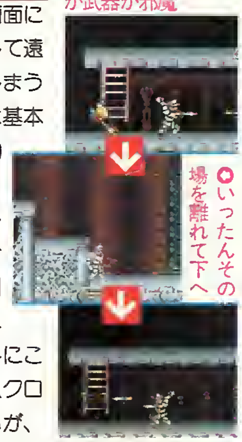


当然落ちてもダメ

スクロールアウト

スクロールアウトとは、一度画面に出したキャラクタを画面外に出して遠く引き離すことによって消してしまうテクニックのことをいう。これは基本的ではあるが非常に重要かつ有効なテクニックだ。写真のように、通路に不必要なアイテムがでてしまったときなど、そのアイテムからなるべく離れるように後ろへ引き返すと、再び戻ってきたときに消えているというわけだ。ちなみにこのテクニックには、上下方向のスクロールならばアイテムを消しやすいが、左右方向でのスクロールでは消しにくいという特徴がある。

はしごを登りたいが武器が邪魔



いったんその場を離れて下へ

もどってみると武器は消えている

武器と魔法

攻略を進めていくうえで大きな鍵を握るのが、武器の交換と魔法の利用である。前作の魔界村のアイテムを発展させた大魔界村では、金の鎧を装着することにより、魔法が使えるようになった。しかも装備している武器により使用できる魔法が変化する。武器の特徴だけでなく、魔法の効果をも考慮に入れてそれぞれのラウンドに最適な武器を装備しなければならない。

武器のチェンジ

右の表は、どのラウンドでは、どの武器が適しているかを表したものだ。◎はそのラウンドに最適の武器を表す。○は適していると思われる武器を表す。△は出来るだけ装備したくない武器。×はまったく使えない、取ってはいけない武器を表す。

	槍	ナイフ	円盤	斧	ナパーム	剣	サイコキャノン
1面前半	○	◎	○	△	△	△	○
1面後半	○	◎	○	×	×	×	○
2面前半	○	◎	○	△	△	△	○
2面後半	○	◎	○	×	×	×	△
3面前半	△	○	◎	○	×	×	○
3面後半	○	◎	○	×	×	×	○
4面前半	○	◎	○	△	△	×	○
4面後半	△	○	◎	×	○	×	△
5面前半	○	◎	○	△	△	×	○
5面後半	△	◎	○	×	×	×	◎

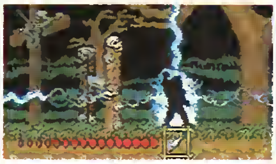
○とにかくナイフが出ないと苦しい展開に…

魔法の使い方

魔法は攻撃ボタンを押したままにしておくと、画面下のゲージにパワーがたまっていくのが表示される。ゲージのパワーが最高のとき、ボタンを離すと魔法が使える。アーサーが移動中にゲージにパワーをためることはできるが、途中でボタンを離すと魔法は使えなくなってしまう。



○ゲージがいっぱいになるまでボタンを押し続け…



○魔法のマークが輝いたらボタンを離す

つぼを持った敵

つぼを持った敵を倒すと、得点になる人形か武器が出る。出現する順番は、人形の出るつぼが3回続いた後に武器の出るつぼが1回出る。ただし、つぼを持った敵を逃すと変化する。

また、画面内につぼの中身を取らないで残しておくと、つぼを持った敵が出現しない。つぼを持った敵が出現しなければ、じゃまな武器をまちがって取る心配がなくなる。



○つぼを持った敵を倒すと、人形と武器のどちらかが現れる

○人形ならば…

○取れば変わる

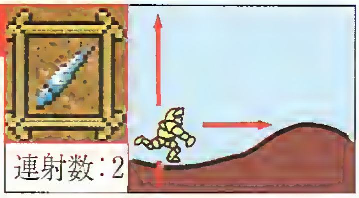
○武器を変えたいならば取っておく

○武器を変えたくなければ残しておく

ではそれぞれの武器の細部にわたる特徴、どこで有効に使えるか、どのような使い方が望ましいか、また、魔法の有効な利用法なども合わせて説明していこう。なお中央のイラストは、武器を右・上・下の3方向に撃ったときの飛び方を表している。矢印が切れたところで武器は消えるという意味だ。剣に限っては、振り方を示した。

槍

アーサーが最初から持っているノーマルの武器。全面を通して使いやすく、どんな敵に対しても十分攻撃できる。1面スタートからしばらくは、ナイフか円盤に交換できるまで槍でゲームをすすめる。ナパームや剣などが出やすいが取らないように。1面あたりでは、圧倒的に槍がいい。円盤と槍を比較すると、一長一短があり、どちらが良いとはいえない。ナイフは、ほぼ槍の効力をそのまま持ち合わせている。ナイフが出たら迷わず変えるべきだ。





○スタート直後。槍はスケルトンに最適



○槍の連射でブタ男を倒すアーサー。使いやすい武器だ

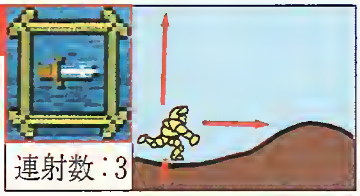
●雷の魔法

アーサーが槍を持っているときは雷の魔法が使える。左右と上の3方向に稲妻が走り、敵が接触している間はダメージを2ずつ与え続ける。使い方によっては非常に強力な魔法。例えば、耐久力22のシールダーも、頭がアーサーに近づいたときに使うと一撃で倒せる。



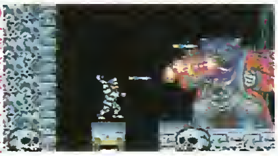
○首が接近するまで待って雷の魔法を使えばシールダーも一撃だ

ナイフ



大魔界村全般に渡って非常に使いやすく、攻撃性の高い武器。ナイフが強い理由は4つ。まず、3連射であること。次にショットスピードが速く、弾切れしにくいこと。第3に水平3段階の高さに撃ち分けが可能なこと。最後に魔法も強いことだ。


ガストを攻撃するアーサー。ナイフ強し


大魔王が火を吐く前に倒すこともナイフなら可能

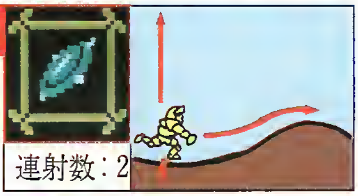

ナイフは耐久力のある敵に対しては特にパワーを発揮する

●分身の魔法

ナイフを持っているときは分身の魔法を使う。自分の動きに遅れてついて来る分身がつき、自分が攻撃すると同時に攻撃してくれる。この魔法は特に、耐久力のあるボスと対決するときに威力を発揮する。自分と分身のナイフをすべて敵に当たるようにすれば2倍の攻撃力になるのだ。

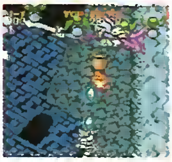

分身の魔法なら攻撃力倍増。小オームの対策にもなる

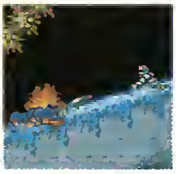
円盤



円盤の最大の特徴は地面に沿って進んでいくところだ。槍やナイフでは、まっすぐ飛んでしまうために倒せない、なだらかな丘の向こうの敵も円盤ならば簡単に倒すことが出来る。しかし、地面が途中で切れている場所では下に落ちてしまうため、敵に届かないという欠点もある。

また、上下方向に撃った場合、槍やナイフに比べて格段に当たり判定が大きいため、3面前半などでは大変役に立つ。水平に撃ったときには槍よりも飛ぶ高さがやや高いため、使いにくい場所もある。

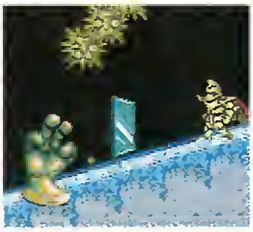

円盤は上下方向に当たり判定が大きい


4面の後半ではナイフより頼りになる

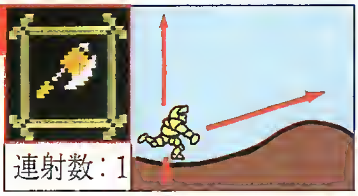

円盤だと飛ぶ高さが高いので撃てない

●守りの魔法

円盤の魔法は守りの魔法だ。鏡を発射して敵の弾を防ぐというもので、文字通りほぼ守り専用。攻撃的な魔法ではない。一定時間で消えるが、敵の弾を防いだ場合にも消えることがある。鏡自体にも敵に対する攻撃力はあるが、敵に直接ぶつけるのならば円盤で撃った方がよっぽど早い。


守りの魔法で鏡を出したアーサー。敵の弾を防いでくれる

斧

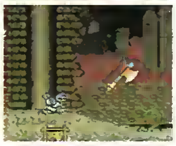


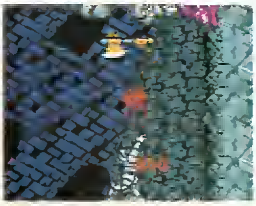
飛び道具の中では唯一の1連射。そのかわりに当たり判定が大きく、敵を貫通する。

横に撃っても水平に飛ばず斜め上方に向かってしまうので、自分と同じ高さにいる離れた敵を攻撃しにくいといった欠点もある。


ビホルダーには斧が最適


ただし連射出来ないのでボスには弱い


斜めに飛ぶので低い位置の敵には苦戦


当たり判定が大きく敵を貫通するので3面前半は使いやすい

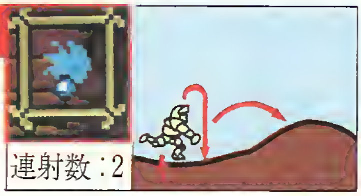
●爆裂の魔法

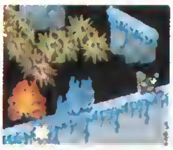
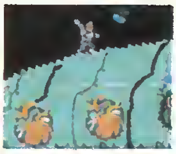
斧は爆裂の魔法。自分を中心に2回の大爆発を起こす。魔法の攻撃力自体は強いものがあるが、敵に接近しなければ当たらないという点がこの魔法の最大の短所である。また、魔法を使って2度の爆発の後に、まだ敵を倒していないと、いきなり鎧をはがされてしまうこともよくある。


爆裂の魔法。敵に接近する必要があるので使い方が難しい

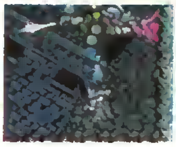
ナパーム

放物線を描くように飛ぶ。地上に落ちると進行方向の地面に沿って燃え上がり、触れた敵にダメージを与える。基本的に1発分の炎では1ダメージしか与えられないが、怪根などに対しては数ダメージを一度に与えることもある。また敵に直接ぶつけると同じ1発分でも炎にはならない。この武器の欠点はまっすぐ飛ばないところだ。特に、上に向けて撃ってもすぐに落ちてきてしまうので上下に広がりのある面では苦戦することが多い。



ジャンプしないで撃てるから意外に楽



斜面に沿って燃えるので4面は有効

上の離れた敵には届かない

●火球の魔法

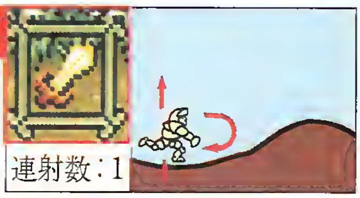
ナパームは火球の魔法。青い火球がらせん状に回りながら左右に飛んでいく。攻撃が広範囲におよぶので、周りにいる耐久力のない敵はほとんど一掃されるだろう。魔法の中では最強の攻撃力といえる。

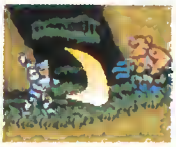


魔法の中では、最も攻撃力が強い

剣

7種類の武器のなかで唯一飛び道具ではない。当たった敵には一度に2ダメージを与えることができるが、離れた敵を攻撃できない。だから利用価値はない。このアイテムが出たら「最強の敵」と思ってよけて進み、決して取らないようにしよう。



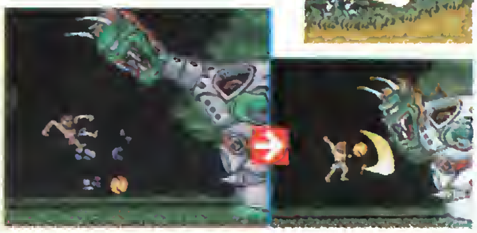


飛び道具ではないので苦戦は免れない



オームに剣では絶対に勝てない

無敵のうちに接近して振りまくれ！



鎧をはがされた後の無敵時間を利用する手もある。弾に当たったら…

●雷龍の魔法

剣の魔法は雷龍の魔法だ。斜め上方に2匹の龍が飛んでいき、戻ってくるまでの間に触れた敵にダメージを与える。槍の雷の魔法が縦方向への攻撃であるのに対して、この雷龍の魔法は斜め方向への攻撃である。剣自体の攻撃に比べ、その魔法ははるかに使える。

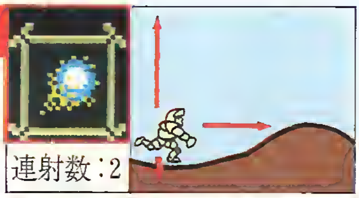


雷龍の魔法。龍が飛び出し、ぐるりと回って自分に戻ってくる

サイコキャノン

宿敵ルシファーを倒すのに必要な武器。前作「魔界村」の十字架にあたる。これはある一定の条件のときしか出現しない。それは、2周目で、金の鎧を着ている状態で、武器アイテムの入っている宝箱を開けたときに限られる。

サイコキャノンは射程距離が限られ、あまり遠く離れた敵には届かないが近くの敵には一発で最高3ダメージを与えられる。また、金の鎧を着ると魔法が使えないかわりに敵弾を消すことができる。





金の鎧ならば射程距離が伸び、速度は増し、弾が消せる



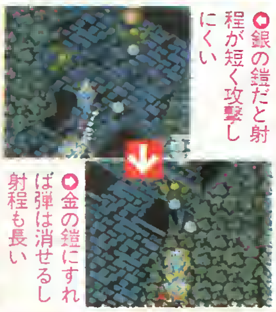
ある条件下で宝箱を壊すと…

戦いの女神がアイテムを出す



離れて撃っても弱い

近づけば攻撃力が高い



銀の鎧だと射程が短く攻撃しにくい

金の鎧にすれば弾は消せるし射程も長い

宝箱の秘密

大魔界村の攻略を進める上でポイントとなるのが、武器や魔法の使い分けともうひとつ、宝箱の有効的な活用である。この宝箱は無意識にプレイしていても出現し、開けるとあるときは鎧が、あるときは武器が、またあるときはマジシャンが現れる。しかし、この宝箱の中身は開ける前に知ることができるのだ。このページではどのようにして中身を見分けるか解説しよう。

出し方

まず宝箱を出現させる方法についてふれておこう。各宝箱にはそれぞれに対応した場所が決められていて、そこをアーサーが通過すると近くに宝箱が出現するというしくみになっている。地上にある場合もあるし、空中にある場合もある。地上にあるものは歩いて通過すると、空中にあるものはジャンプすると出現する。



○個々の宝箱に対応したある一点を通過すると…

○やや遅れて宝箱が出現する。どの宝箱でも同じ

宝箱の総数

下に各ラウンドの宝箱の総数をまとめておいたので参考にしてほしい。

宝箱の数はそれぞれのラウンドを前半と後半に分けて表示してある。最も多いのが4面後半と5面後半の6個、逆に少ないのが2面前半の3個。マップを見ながら、すべての宝箱を出せるように自分で探し出してみてくれ。

Round1前半――4個
Round1後半――5個
Round2前半――3個
Round2後半――4個
Round3前半――5個
Round3後半――4個
Round4前半――5個
Round4後半――6個
Round5前半――4個
Round5後半――6個

法則

宝箱を出した順番によって戦略が変わってくる。1個目と2個目では中身が違う。また、アーサーの装備の状態も中身を決める要素となっている。同じ2個目の宝箱でもハダカのとき、銀の鎧を着てるとき、金の鎧を着てるときとでは違う。出した順番とアーサーの状態、この2つの要素で宝箱の中身は決められているのだ。詳しくは表を参照してほしい。

ここで注意しなければならないのは、宝箱はマップ中の位置にかかわらず、出した順番で決まるということ、アーサーの状態は宝箱を壊した瞬間で判定されるということだ。

また、宝箱の順番は各ラウンドの前半と後半で完全に独立している。前半から後半に入った瞬間に宝箱の順番もかぞえ直さなくてはいけない。前半と後半の変わり目は、タイムが変わる場所のことなので覚えておこう。

ここからは戦略的な宝箱の活用法を解説する。表を見ながら考えてほしい。まず、1個目は必ずマジシャンだから、出すだけにして開けないでおこう。重要なのは2個目だ。銀の鎧を着ているときは金の鎧が出るが、ハダカのときはマジシャンになってしまう。そこで2個目までは必ず鎧をはがされないようにして宝箱を開け、金の鎧を出してしまおう。

そうしたら、金の鎧を着ないで残しておこう。これには2つの理由がある。1つは先に進んで鎧をはがされたとき、戻ってくれば鎧を着られるということ。もう1つは金の鎧を着てしまうと、もう宝箱から鎧が出ないためだ。

また、宝箱は鎧を着ているうちに開けておくこと。ハダカの状態では鎧は出ないからだ。この2個目の宝箱をめぐる駆け引きが、宝箱の攻略のすべてだといっても過言ではないだろう。

3個目は武器を変えるとき開ける。4個目はハダカでも鎧が出る。鎧をはがされたら4個目を頼りに進もう。

●2個目のとき

同じ順番の宝箱であっても、自分の状態によって中身は違ってくる。2個目はその典型的な例だ。

ハダカ



○ハダカのときはマジシャンになってしまう

銀の鎧



○銀の鎧を着ているときは金の鎧が出現

金の鎧



○金の鎧を着けているときは何らかの武器になる

	ハダカのとき	銀の鎧のとき	金の鎧のとき
1個目	マジシャン	マジシャン	マジシャン
2個目	マジシャン	金の鎧	武器
3個目	武器	武器	武器
4個目	銀の鎧	金の鎧	武器
5個目	マジシャン	マジシャン	マジシャン
6個目	マジシャン	金の鎧	武器

敵キャラデータ

表の見方

①名前　キャラクタの正式名称
②体力　倒すために必要な攻撃回数
③得点　倒したときに得るスコア
④出現面　キャラクタの現れる面

この表は、敵のキャラクタに関するデータをまとめている。攻略法の一部や特徴も解説している。

①		
②	③	④

魔界村のモンスターが何倍もパワーアップして大魔界村に帰ってきた。
ここでかれらを紹介しよう。
敵キャラクタは、ザコキャラとボスキャラのふたつに分けることができる。
ザコキャラの紹介。ザコキャラは、種類によって動きが異なり、個性が強いものばかりだ。
ボスキャラはそれぞれ攻撃してくる方法が異なっていて、動きもひとつだけではなくいくつかのパターンがあるので注意しよう。

スケルトン・マーダラーズ（死神）

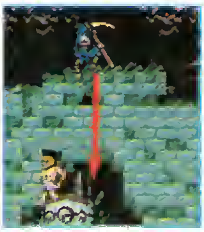
1ポイント	100	1面前半・4面前半

魔界のいたるところに現れ、人間を見つけると駆け寄って持っている大鎌で切りきざもうとする。大魔界では最下級の魔物だが、人間を殺そうとする貪欲さは魔界一かもしれない。地面からモグラのように現れたり、木の陰から現れたりもする。一定の時間がたつと地面にもぐってしまう。





○アーサーが接近すると、一瞬のうちに大鎌を振り降ろす



○上から現れたものは、出現と同時に飛び降りてくることもある

ハゲタカ

2ポイント	200	1面前半

魔界の処刑場に住みついている魔性のハゲタカ。死人の肉を食らうだけではなく、生きている人間に襲いかかってくるほど攻撃的だ。
ハゲタカには2種類あり、アーサーを見つけるとしつこく追いかけてくるものと、木の上にとまったまま様子を見ているものがある。
倒したあとの羽にはやられない。





○倒さないとしばらく追いかけてくる。その後あきらめて上空に飛んでいってしまう



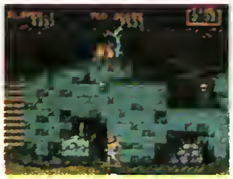
○このように羽にさわってもやられない

毒花

2ポイント	100	1面前半・後半

魔界に生える植物だが、根を足のように動かして歩くこともある。ときには動きを止めて過去に食べた人間の頭がい骨を吐き散らす。
1面の前半と後半では性格が異なる。前半では1度倒すと2度と生えてこないが、後半では1度倒しても再び地面からしつこく現れてくる。





○頭がい骨を3方向に吐く



○上撃ちで倒そう！

カマイタチ

1ポイント	200	1面後半

嵐とともに現れる。常に回転してアーサーの攻撃を受けつけないが、回転をやめて本体を見せることもある。このときにだけ攻撃して倒すことができる。
回転しているときには、真横に移動するだけ、地面に着いて再び上昇、そしてこの2つの組み合わせの3つの動きがある。





○回転しているときは倒せない。逃げるが勝ち



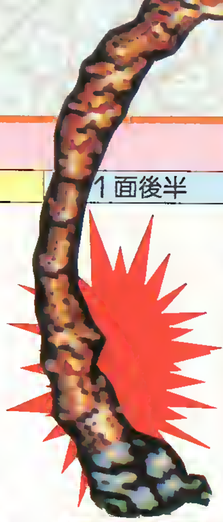
○動きのパターン。アーサーに近づくものが多い

怪根

3ポイント	200	1面後半

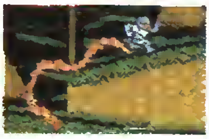
地面からいきなり生えてくる。長さはまちまちで、根元に一番近い赤い節を撃つと倒せる。ほかの節を撃った場合は根元のほうが残ってしまう。点数も入らない。

現れる場所は決まっているので、覚えてしまうのもいい。ザコキャラのなかでも強い部類に属するので十分な注意が必要だ。





○上の節を倒しても残ってしまう



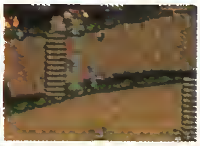
○下段からも襲われる

豚男

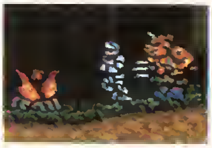
6ポイント	500	1面後半・5面前半

魔界森の守衛役をつとめる。攻撃法はおもに豪快なジャンプからのヒップアタックと大量の嘔吐攻撃。これは魔界植物の肥料ともなっている。身長2～3m、体重は205kg。安全に倒すためには、豚男の下から、上撃ちで攻撃すればいい。同じ段にいるときは迫ってくるので連射して倒せ。





○嘔吐攻撃。このゲロは怖い



○同じ段にいると追ってくる



○大ジャンプをしてから

○しりもち。いまは無防備だ

ロックタートル

2ポイント	200	2面前半

頭と手足を引っ込めて、岩になって攻撃してくる。この状態のときは武器をはね返す。飛び跳ねる高さは2段階ある。

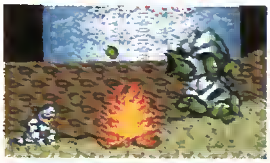
手足を出したら口から粘液を出して攻撃してくる。このときには攻撃して倒すことができる。

まれに画面の後ろから猛ダッシュしてくるのもいる。





○手足をひっこめている状態では倒せない



○親子岩亀の粘液攻撃。親子型は手足を引っ込めない



○低いパターン。着地回数多い



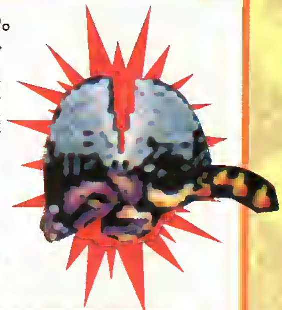
○高いパターン。着地回数少ない

オニカゲロウ

1ポイント	100	2､5面前半・3面後半

アリジゴクが成虫になったもの。画面の左右からゆっくりしたスピードで現れる。動きもそれほど複雑ではなく、ゆっくり蛇行する程度だ。つぼを持っていて武器を出すこともある。

1匹ではそれほど強くないが、オニカゲロウが現れるところは難しい地形のところが多い。





○宝を持っていたり、武器が入っていたりする



○オニカゲロウの移動パターン。ゆっくり動く

アリジゴク

――――	―	2面前半

オニカゲロウの幼虫。砂丘に住みつきじっとエサがくるのを待っている。動くのは落ちたエサを取りにいくときだけだ。

外皮が非常に固く、アーサーの武器では倒せない。





○アーサーが砂丘に落ちると、ゆっくり追いかけてくる



○いくら攻撃しても倒せない。すばやく登って逃げよう

ファイヤーバット

1ポイント	100	2面後半

炎が消えることのない火炎の村に出現する。出現パターンは画面外から飛んでくるものと火柱から生まれてくるものの2種類。

動きは弧を描くようにしてアーサーを狙って飛んでくる。しかし、ファイヤーバットが出現した位置によってはアーサーを狙って攻撃してこないものもいる。





●火柱を撃っても倒せない。火柱が止まった先を撃てば倒せる



●動きのパターン。出現位置が高いと上の動きになる

グリーンモンスター

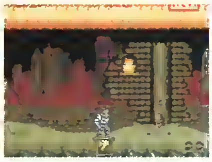
2ポイント	500	2面後半

前作から引き続き登場しているキャラ。攻撃方法もまったく変わらない。口のようなところから目玉を飛ばしてくる。グリーンモンスター自体は移動能力はない。画面に見えていなくても目玉を吐いてくるので注意しよう。離れた場所から目玉に注意しながら早めに倒すのが安全。





●口から目玉を吐き出してくる



●画面外からも目玉を吐いてくる

鎧泥男

3ポイント	500	3面前半



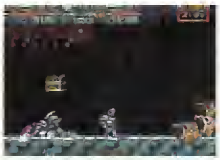
3面前半のランクル男爵の塔に出現する鎧のモンスター。

壁にはりついているが、アーサーの乗っている上に移動する床に触れると床をはってくる。

剣以外の部分が弱点になっている。出現する場所が決まっているので覚えておくとよい。



●ぶら下がっているものもある



●無視すると追いかけてくる

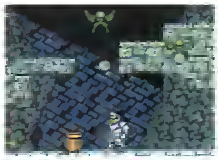
フライングゴブリン

1ポイント	100	3面前半・5面後半

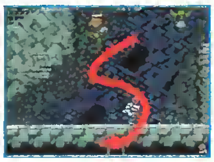
塔や城の中に巣くう魔物。空中で編隊を組んでいる。足には石をかかえていて放り投げてくる。また、その編隊の中から急降下飛行して突進してくるものもいる。

空中にいるときは、細かく動いているものの無防備なので上撃ちで倒せる。突進してきたものはすばしっこく攻撃しにくいから注意。





●足でかかえた石を落としてくる



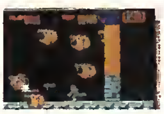
●大きな曲線を描いて突進してくる

ビホルダー

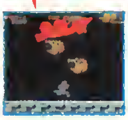
2ポイント	100	3面前半

人間の魂を喰って生きているモンスター。魂の浮力で空中でフワフワ浮きアーサーの攻撃の狙いを狂わす。しかし、ビホルダー自体は何の攻撃もしてこない。

攻略法は、とにかく撃ち負けないこと。ビホルダー自体は弱いのだが、それを数の多さでカバーして出現するからだ。



●大量に出現してくる。なるべく倒して進もう



●動きのパターン。ゆっくりと右上に移動する

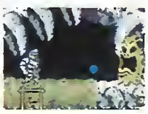


人面塔

3ポイント	500	4面前半

別名デスタワーともいい、前作のタワーモンスターの親戚。塔に人面が浮き出ていて、その人面がクリスタルを吐いて攻撃してくる。人面塔は地面にぴったりくっついているので動けない。

弱点は顔の部分。塔のてっぺんや根元を撃ってもダメージを受けない。倒すと障害物になる。



●クリスタルを吐いてくる。ジャンプしてかわせ

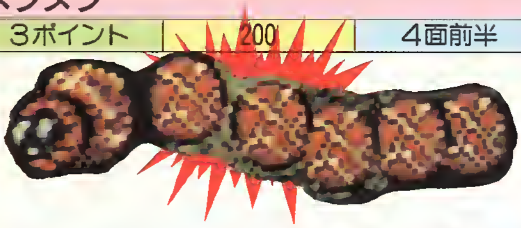


●ダメージを与えるには顔を攻撃するしかない



ヌプヌプ

3ポイント	200	4面前半



うつぼに似たモンスター。壁にはりついている緑の細胞が卵でそこから生えてくる。口から内臓を吐き攻撃する。出現地点を軸としてくねくね動く。

弱点は口の部分。それ以外の攻撃は受けつけない。



内臓を吐いて攻撃する



胴の部分は攻撃を受けつけない

デビルハンド

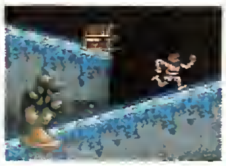
2ポイント	300	4面後半



手の形をしたモンスター。腐海魔境の斜面に根を降ろしアーサーを待ち受ける。本体からは指を飛ばして攻撃をしてくる。また、アーサーが接触すると握りつぶされてしまうので、絶対に接触しないようにしよう。

攻略としては接近はせず、下撃ちできるものには下撃ちで倒そう。

指を飛ばして攻撃する。非常識なモンスター

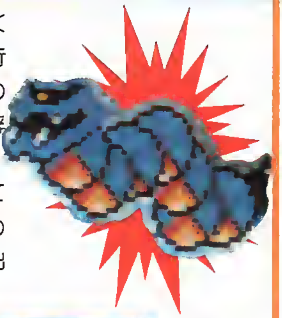




握力はすさまじく一瞬で骨と化す

ミノスネーク

1ポイント	200	4面後半



しゃくとり虫のように身をくねくねさせ腐海魔境の斜面を行ったり来たりしている。出現のしかたは、斜面からいきなり浮き出てくる。

ミノスネークはどこを撃っても倒せる。出現してくる途中のものは触れてもやられないが出現が早いので注意。



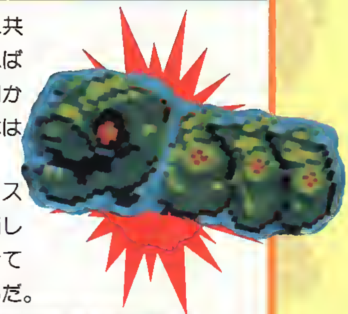
逃げないとやられる



移動のパターン。動きは遅いので相当な時間がかかる

ダストモンスター

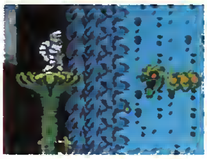
2ポイント	500	4面後半

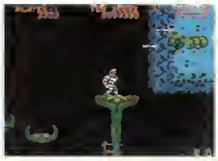


大毒花が生息している地域に共存しているモンスター。壁にへばりついていて、首をのばして口から弾を吐き攻撃してくる。本体は移動ができない。

攻略法は、基本的に無視し、スクロールさせて早く画面から消してしまうといい。長く出現させていると弾を吐かれてしまうからだ。

弾を吐いて攻撃してくる





倒せば高得点なので大きい

スカルドラゴン

2ポイント	200	5面前半・後半

前作の魔界のドラゴンのなれの果てがこのスカルドラゴンだ。ルシファーの城に集団で巣くっており、巣穴から次々と出現してくる。弱点は頭だけで、しっぽを攻撃してもダメージを与えられない。

1匹だけならなんとかなるが、集団で出てできたときは、その場所から離れて1匹ずつ倒そう。





巣穴から出現するモンスター



5面後半のつなぎは1匹しか出現しない。左側で倒そう



逃げないとやられる



遠まわりしながら寄ってくる

大魔王

11ポイント(8ポイント)	1000	5面後半

前作での最終ボス。今回の大魔界村でいうとルシファーと同じ大物だったのだ。
　ただのザコキャラと化してしまっているが、火炎攻撃はパワーアップしており攻撃力自体は上がっている。

弱点は顔だが、腹の顔に攻撃してもダメージにはならないので注意。
　また、5面後半で2匹同時に出現する場所で左側の魔王は、体力が8ポイントとなっている。攻撃法は変わらないが、状況を容易にするため早めに左から倒せ。





○腹の顔からの火炎攻撃。こちらはしゃがんでいれば、とりあえずはやられない

○火炎攻撃の長いもの。画面の外から攻撃しているのに、こんなところまで届いてしまう





○上の顔からの攻撃のときに遠くでしゃがんでいて大魔王に後退されたケース



○顔が弱点なのでジャンプしながら攻撃。しかし、顔に火がついたら攻撃を中止



○顔からの火炎攻撃。大魔王の足元にいないと、しゃがんでいてもやられる



○無敵中でも大魔王は通り抜けできない

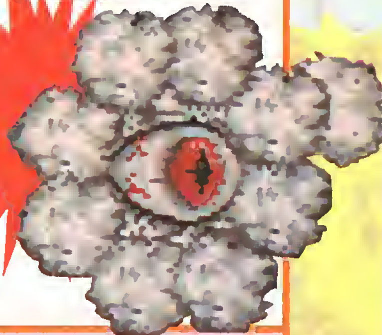


○右向きの大魔王は体力が8ポイントだ。先に倒せ

小ガスト

5ポイント	500	5面後半

3面のボスキャラのガストが小さくなったものがこれ。しかし、小さくなったとはいえ移動のパターンなどはガストの動きそのもの。それが複数でせめてくるようになっている。唯一の違いは体力が5ポイントという少なさ。ナイフなら一撃で倒すことも可能だ。しかし、2匹同時に攻撃されるとつらいので注意。





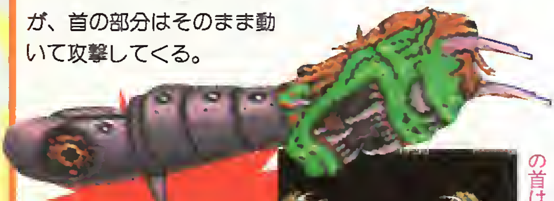
○2匹相手に長期戦は不利

シールダーの首

16ポイント	1000	5面後半

1面のボスキャラのシールダーから胴体をなくしてしまったものがこれ。足がないので左右の動きはないが、首の部分はそのまま動いて攻撃してくる。

攻撃パターンや弱点も変わらないが、出現する地形が複雑になっているので倒すのが難しい。





○2匹のシールダーの首は強い



○動かないぶん上撃ちがやりやすい

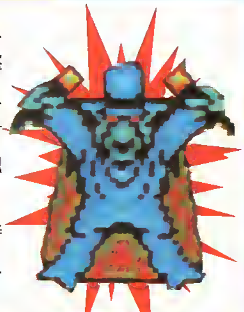


○2匹とも倒すと新たな通路が出る

マジシャン

1ポイント	100	全ての面

宝箱の中身が鎧と武器以外のときに宝箱を壊すと出現する。攻撃が直接ダメージになるということはないが、呪文をかけて変身させられる。これとは別に本体に接触するとダメージを受ける。
　このマジシャンは敵としては特別で、宝箱の法則さえ知っていれば出現させることもないだろう。





○呪文は受けない方がよい



○もちろんマジシャン本体に触れるとやられる

レッドアリーマーキング

4ポイント(3ポイント)	500	2面前半・5面後半

ボスキャラではないがザコキャラの中では倒すのに一番てこずる。前作のレッドアリーマーが成長したもので、アーサーと戦って得た経験からかなり強くなっている。一部ではルシファーの隠し子という噂もある。身長2.2m、体重89kg。ラウンド5のときだけ(四天王)は体力が3ポイント。単純には倒せないのが最大の特徴。





○3方向に弾を出す。ショットで倒せる



○一番多い動き方のパターン



○ビーム砲らしきもの。こういう場合はよけるしかない



○上撃ちで簡単に撃てる動き方



○2面にいるのは頭がい骨を投げてくる。普通に歩けば当たらない



○アーサーに突進してくる



○しゃがんでもやられる動き

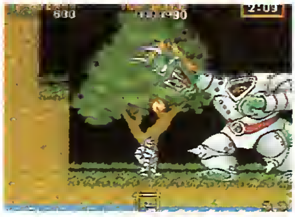
シールダー

22ポイント	——	1面ボス

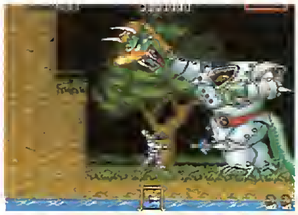
魔界村の門番。みずからの首を手に取り、その口から火を吐き攻撃してくる常識はずれな奴。身長12m・体重5.5t。

特徴としては、巨体の体当たり攻撃と首からの火の玉による混合攻撃だ。特に火の玉は連続して撃ってくるし、いろいろな角度から飛んでくるので注意しよう。

弱点は顔の部分。その他の部分は強力な鎧のため通用しない。



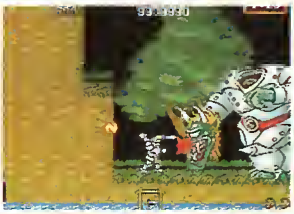
○上の角度からの攻撃。かわしにくい角度だ



○鎧が強力なのでダメージにならない



○下の角度からの攻撃。ジャンプでかわせ



○顔が弱点だ。しかし、近づきすぎる



○初めは首がちゃんとつながっている



○突然首を取って攻撃してきた。このままじゃ踏みつぶされる



○首の動くパターン。この往復運動だけなので案外、攻略しやすい



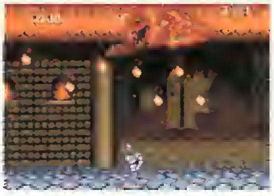
○ボスを倒し鍵を取って初めて5000点入る。他の面でも同じだ

ケルベロス

25ポイント ―― 2面ボス

火炎の村の門番。全身を炎で包まれていて、背中から炎の玉を放ってきたり、ジャンプして火の粉を次々と降らしたりして攻撃してくる。ルシファーの忠犬として名高い。全長5m、体重120kg(推定)。

特徴としては、ジャンプによる攻撃が中心になっている。しかし、直接体当たり攻撃をするわけではないのでボスキャラとしては弱いほう。


大ジャンプと同時に火の粉を降らす。これは武器で消せる


小ジャンプのとき立っていないように


ジャンプの間に前足でひっかくようにして威かくしている


体当たりされ落ちる


次の面に続く門は炎で守られている。そして炎が広がり…


ケルベロスの登場。全身炎に包まれている熱い奴


大ジャンプの移動パターン。大ジャンプのときは上撃ちで攻撃しやすい


小ジャンプの移動パターン。長期戦になると大、小ジャンプの順番が不規則に

ガスト

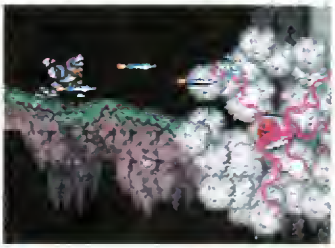
16ポイント ―― 3面ボス

天空の門番。中央の目玉が本体でまわりに雲を集めている。周りの魔界のガスを自由自在に操ることができ、このガスを高速で回転させ、エネルギーを発生することによりアーサーの武器攻撃を受けつけなくしてしまう。全幅8m、体重0kg。

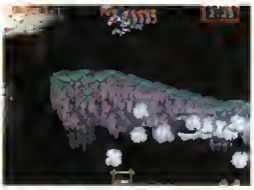
攻撃は体当たり攻撃のみで、動きのパターンは3種類。蛇行する動きには要注意だ。

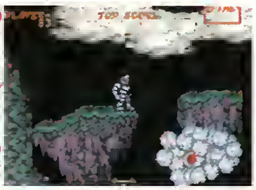

ガスは高速で回転しているので無敵状態


弱点は目玉。上撃ちで連射だ


このように受けつけない


アーサーのまわりを回転


雲がいっぱいあり、それらが画面右に結集する


そしてガストの登場。本体は目の部分だけで雲は飾り


アーサーに触れる蛇行


アーサーに触れる小回転

オーム	4ポイント(心臓)×5	100(心臓·小オーム)	4面ボス

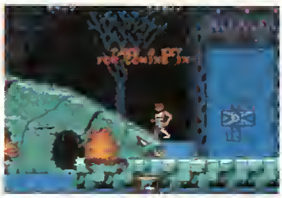
腐海の門番。背中に敵を感じると叫び声と共に目覚め、心臓が活動を開始する。オームの体内には、小オームと腸虫が巣くっており、オームを守るために攻撃する。全長・体重ともに不明。

特徴としては、弱点が5カ所に分かれていて、ボスキャラの中でも倒すのにてこずるほう。腸虫と小オームの混合攻撃にも注意。


○小オームは登ってきたところから横移動


○武器が剣だと絶対心臓に当たらない


○腸虫は倒せない。逃げるしかない


○最後の心臓を倒した瞬間床が出現する


○心臓が出現しているときに倒せる


○心臓が出現していないと武器は通過


○上はオームの全体図　このようにけっこう広いところで戦っている

ベルゼバブ	13ポイント	――	5面ボス

魔界城の門番。数千匹の小バエの集まりが1匹の巨大なハエに変身。巨大なハエのときは尻から弾を出し攻撃してくる。小バエのときはダメージを与えられない。全長6m、体重90kg(巨大時)。

巨大なときと小バエのときは性質が違う。小バエのときは幅広く移動してくるので接触してやられないように。巨大になったら武器で攻撃。


○合体や分離の直前は攻撃してもダメージを与えられない

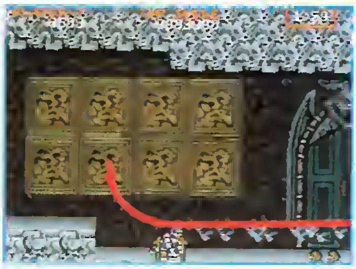

○小さなトライアングルを描くように動く


○尻から最低でも3発弾を出して攻撃してくるので注意


○大きな三角形を描くように動く


○無数の小バエが集合して…


○巨大なハエ、ベルゼバブの登場だ。左右に広い羽を持つ


○小バエの移動パターン。接触するな！


○大きな三角形を描くように動くが、途中で分裂して小バエに

Round 1 前半
処刑場

ラウンド１の前半は処刑場が舞台。2つの丘を越えていくと、処刑器具として有名なギロチンが障害物として配置されている。

最初のラウンドだけあって、比較的難易度も高くなく、敵の動きも単調なものがほとんどといっていい。

代表的なのはザコキャラの「スケルトン・マーダラーズ」。この敵はランダムに登場しているわけでなく、出現地点が決まっている。何回かプレイすれば、わかってくるので、出現地点を押さえておこう。

ちなみに、このスケルトンは完全に出現するまでは、アーサーへの当たり判定がない。アーサーがスケルトンに重なったままの状態で攻撃してやっつけることも可能。

この他に、注意すべきこととして中盤で登場する毒花や終盤で多数登場するギロチンがあるが、ギロチンは刃が落ちて上に戻る瞬間に下を通り抜ければ確実に進める。毒花は、吐いてくるドクロにさえ気をつければいい。

ダメージを受けたときに命綱となるのが銀の鎧。宝箱をすべて出現させていけばハゲタカ地帯の手前で、鎧の出る宝箱を出せるはずだ。



1 最初の宝箱は左にある

ゲームスタート直後の場所に宝箱が隠されている。出し方は簡単。まずスタートしたら、画面の左端まで行ってジャンプするだけ。１個目の宝箱の中身はマジシャンなので開ける必要はないが、できるだけ宝箱は出現させておく必要がある。



○まずはスタート地点の宝箱を出そう

○宝箱はここに出現する。絶対に忘れてはいけない

2 上は通っていく必要がない

処刑されたガイコツの障害物をジャンプしてしばらく右に進むとはしごがついている建物がある。

この建物の左端にはハゲタカが止まっており、倒さずに進むと後を追ってくるので、確実に倒しておく。

ただし、ここではしごを登って上に行く必要はない。はしごを登っている間、アーサーは一切攻撃ができなくなり、敵の攻撃に対して無防備になってしまうからだ。



○キョロキョロして草場陰からあたりを見回すスケルトン。この時は当たり判定がない。この時に叩け！



○攻撃できないアーサーに襲いかかるハゲタカ。危ない！

○はしごをむりやり登ろうとすると、このような目にあう。安全に下から進もう



○上から飛び降りようとするスケルトンを迎え撃つアーサー。上撃ちで倒そう

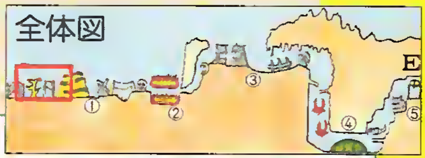
3 ドクロの間隔を見切れ

建物の左端でジャンプして上を進むと、毒花が出現する。こいつの出すドクロは一定の間隔で投げ出されるので、ドクロの間に入って近づいて倒せ！



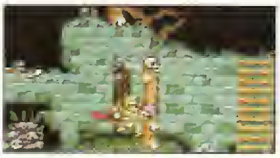
○ハゲタカは撃ち逃すとめんどう

○ドクロとドクロの間で十分よけることはできる。重要なのはタイミングだ



4 ギロチンは飛び越せる

前半の難関であるギロチン地帯。ギロチンは一度落下するまで待って、上に戻ったら下を通り抜ければOK。また、先を急ぎたいときなどは、ちょっと危険だが、刃が下に落ちたときにジャンプして飛び越すことも可能。


○ギロチンが上にあがった瞬間に下をくぐり抜けよう


○ギロチンが落ちた瞬間にジャンプで通れるが…

5 ハゲタカには魔法が有効

大きな木にハゲタカが8羽止まっている。左の建物から攻撃して何匹か倒し下に降りて上撃ちでかたづけよう。撃ち逃したハゲタカは地面スレスレで飛んでくるのでしゃがんで攻撃。

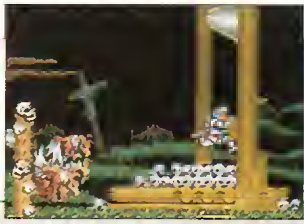
また、よく飛び降りて攻撃してくる右のハゲタカに注意して魔法(爆裂、守りの魔法を除く)を使っていっぺんに倒すのも安全な戦い方だ。


○ハゲタカが襲ってこないうちに撃ってしまおう


○これが雷龍の魔法だっ！このハゲタカ地帯は、このように上に広がっていく魔法が有効になっている



○この位置で数匹倒しておこう


○ハゲタカは倒しておかないと追ってくる



宝箱D

CONTINUE

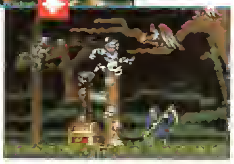
6 出しにくい宝箱がある

宝箱ABCすべてを出現させていれば、この宝箱Dが4番目に出現する宝箱となる。つまり、鎧が出てくる宝箱というわけだ。この宝箱の出現させ方を紹介する。

まず、建物の一番右にあるギロチンをよけて右端に立とう。そして、右端ギリギリから背景の十字架のほうめがけてジャンプする。成功すればギロチンの手前に宝箱が出現するはずだ。金の鎧を取って魔法を使えるようにしておいてもいいし、敵にやられたときのためにそのままにしておくのもいい。


○ギリギリに立ってジャンプすればOK！

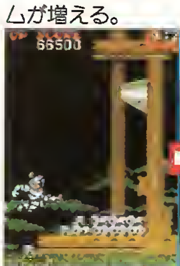

○ここが最も重要な宝箱を反応させる場所。慎重にやろう

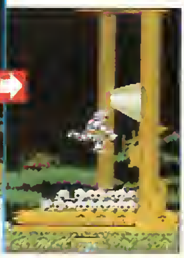

○このギロチンは宝箱の上からジャンプできるのでとても安全

7 前半は大ギロチンで終了

最後の大ギロチンの手前には段差があり、飛び越そうとジャンプすると大きくジャンプしすぎてやられてしまうことがある。

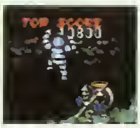
ここでは1段分だけ小さくジャンプして止まり、大ギロチンが上にあがっているうちにジャンプして素早く下を抜けよう。ここを通り過ぎれば、タイムが増える。


○これは悪い例。タイミングが重要だ


○まず一番上に乗ってからジャンプで

●空中に立てる

2番目の階段の上のところで真上ジャンプをして着地と同時にパッドの上を押すと、なんと階段もないのにアーサーがはしごを登っているポーズをとり、画面上部にまで行ってしまう。



○あれ、空中に浮いている

Round 1 後半
処刑場

ラウンド１の後半は雨の降る嵐地帯から、怪根と毒花の混合攻撃地帯、そして最後にボスのシールダーとの戦いというふうに続いていく。

嵐地帯は風が吹き荒れ少し右への移動スピードが遅くなり、思ったよりジャンプの距離が伸びないので注意。

中盤の怪根・毒花地帯では、怪根の出現する場所が決まっている。毒花を倒すことを優先しながら、怪根の出現のあいまをぬって進んでいこう。

最後はボスのシールダー。かなり耐久力がある。画面端にシールダーが見えるあたりから攻撃して、なるべく間合いをとって戦いたい。

宝箱は、嵐地帯の坂の手前、嵐地帯の終わったところ、最初に上の道へジャンプする地点の手前、山の上へ行くためのはしごを登って左端まで行ったところ、の４個を出現させよう。

下のはしごのところを右へ進んだ道が終わるところにも宝箱が現れるが、取りに行く必要はない。この宝箱を取るメリットはほとんどないのだから。

タイムはラウンド１というわけでもないが余裕がある。特に気にしなくてもだいじょうぶだが、怪根のところで手こずりすぎないようにしたい。

3 怪根の吐くドクロをよけて

怪根は倒すのに時間がかかるし、次々に出現してくる。連射できるナイフがほしいところだ。毒花の吐くドクロの軌跡を読んで攻撃しよう。とにかく速攻で敵を倒すようにしよう。



○怪根は伸びる時はもっと伸びる。この写真はまだ楽なほう。こうなる前に早めに倒そう



宝箱出現地点

1 カマイタチの攻撃パターン

嵐地帯は普段走るときのスピードに比べると、かなり遅くなってしまう。前から強い風が吹いてきて、押し戻されてしまうからだ。

ここではカマイタチが出現してくる。カマイタチは３匹目ごとに姿を現すものが出現するので、余裕があれば倒そう。また、カマイタチは攻めてくるパターンが「ジャンプしてよけることのできるもの」、「しゃがんでよけることのできるもの」、「そのまま通過できるもの」の３通りに分けられる。このパターンを読めれば簡単にかわすことができる。

基本的なパターンは、１匹目が「そのまま通過」、２匹目が「ジャンプ」、３匹目が「しゃがんでよける」となっている。ただし、アーサーの移動の仕方によって変化する。



○後半最初の宝箱はここに出現する。しかしこの場所でてこずっているとカマイタチの連合攻撃を喰らってしまう



○この高さで飛んでくるカマイタチはしゃがもう



○この高さで飛んでくるカマイタチはジャンプで



○安全に行くなら点数稼ぎはしないで先に進もう

2 宝箱を出現させておこう

普通に右へジャンプして上にいっても宝箱は出現しない。少し左側で真上にジャンプするか、１段上から左へジャンプしないとだめ。ここの宝箱は出現させるだけで開ける必要はない。



○この場所にきたらジャンプして左に進む。右には地獄が待っている



○この宝箱は垂直ジャンプだと下に、崖から左にジャンプすると上に出る



4 豚男には連射がポイント

ボスの手前にひかえているのが2匹の豚男。左から進んでいくと、両方ともこちらに向かって突進してくる。

アーサーに反応して、ジャンプしてから突進してくることもあるので、豚男がジャンプしたら一緒にジャンプし、高さを合わせて攻撃する。



◘豚男の嘔吐攻撃左右にずれて反撃



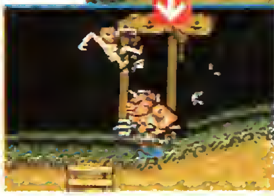
◘上段にいる豚男は上撃ちで倒そう



◘豚男がジャンプしてきたら、こっちもジャンプして攻撃だ



◘これぐらいの距離で連射すれば絶対に撃ち負けない



◘自分の武器が連射できないものの時はヒット＆アウェイで



NEXT ROUND

5 いよいよシールダーと戦う

一見強そうなシールダーだが、実は1発で倒せるやり方がある。

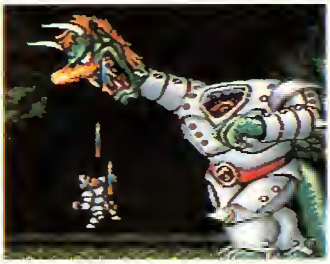
まず、武器を槍にする。次に、魔法の鎧を着る。準備はこれだけでOK！シールダーが頭を一番上にあげ、そして下に降ろそうとした瞬間に、雷の魔法を撃つ。すると、シールダーを一瞬にして倒すことができる。

それ以外の装備の場合は必ず間合いを取り、できるだけ離れて戦うようにする。頭を真ん中か一番下に降ろしたときに武器を連射。

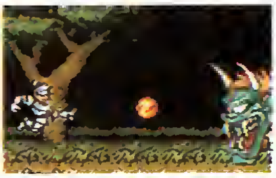
頭が上にあるときは、シールダーの炎をジャンプして避けると同時に攻撃する。むやみにジャンプすると危険だ。シールダーをもうひと息で倒せそうになったら、頭を高く持ち上げたときに下にもぐりこんで上撃ちですばやく倒してしまうのもよい。



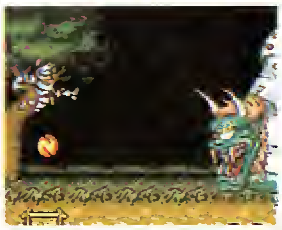
◘いよいよ、シールダー登場。落ち着いて……



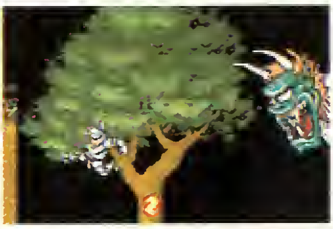
◘連続してダメージを与えろ



◘この高さで撃ってきた火の玉はジャンプでよけると安全



◘こうやってジャンプしてよけている時も武器は連射しておくべきだ



◘この直後に死が……



◘シールダーの弱点は頭。胴体の部分は効き目なし



◘方向キーを上に押す

Round 2 前半
火炎の村

ラウンド2の前半は、パターンを作りにくい難しい面である。

いちばん最初の岩亀は、不規則に現れるので、とても攻略しにくい。

岩亀が2匹同時に現れると、ミスをする確率が非常に高くなる。ここでは岩亀の軌跡を読みながらあせらずに進み、地面をはってくる岩亀は弾を吐くので早めに倒すように気をつける。

続いてつり橋。アリジゴクの巣の上を渡っていくわけだが、ここも一筋縄ではいかない。ところどころ壊れてしまうところがある。

そして風車。単純に突っ込んでいくだけでは通りぬけることはできない。しっかりとタイミングをはかっておかなければならない。

2面の前半は宝箱の出現するところがもっとも少なく、合計3個しかないので、宝箱AからCまですべて確実に出現させておきたい。

鎧を着ている状態で宝箱Bを開けると金の鎧が出てくるが、これは取らないほうがいい。岩亀にやられたときに戻ってきて取り、できるだけハダカの状態では戦わないようにするためだ。敵にやられて再び鎧を身につけることができずハダカのまま後半へ行かなければならなくなると非常に戦いが苦しくなってしまう。

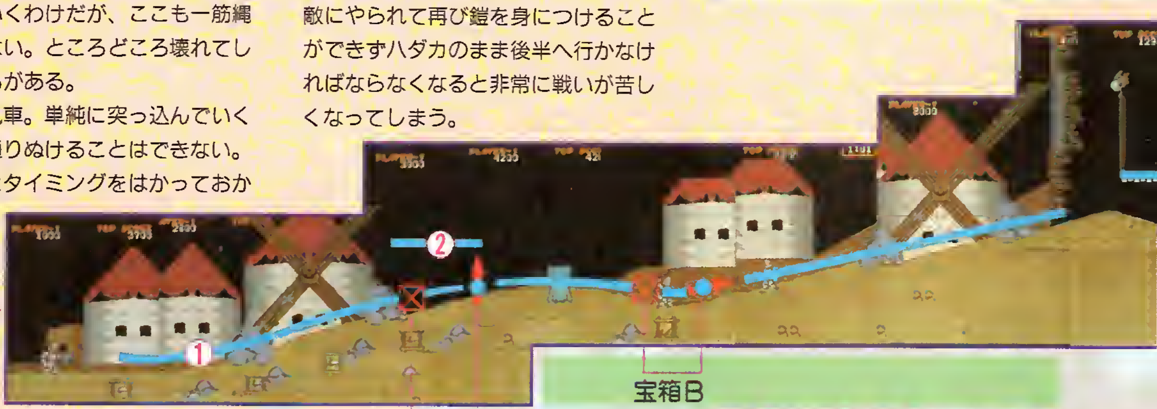
3 橋の壊れる場所をチェック

中盤のつり橋は、まず壊れるところ(マップ中の×印)を覚えてしまおう。

また途中で現れるオニカゲロウにぶつかって落ちてしまうこともあるので、ジャンプして移動するときは、つねに武器を撃つ。

アリジゴクの真上のあたりは特に注意が必要。そのままアリジゴクの巣に落ちてしまうこともある。

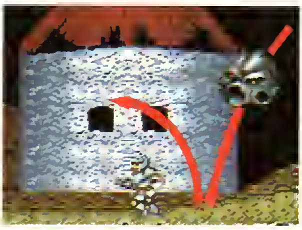
アリジゴクには武器は効かないので、アリジゴクがはいあがってきても、相手にせずにさっさと逃げてしまおう。



1 岩亀の軌跡を読んで移動

前半の岩亀が出現する場所は不規則で、パターンとしてはとらえにくい。ここでは的確な判断が必要となる。なおかつ青い障害物のあたりでは、敏速に移動しなければならない。

ただし、岩亀が2匹連続して飛んできたときは、バックして2匹のジャンプのタイミングが合うまで待ったほうがいい。



○岩亀の単独攻撃は軌跡を読んで早めに切り抜けよう



○1匹目を越したら一気に2匹目も越えろ



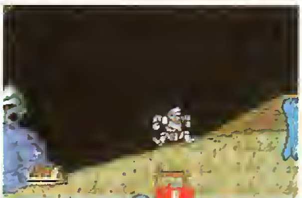
○亀が地面をはってきたら弾を吐く前に撃て



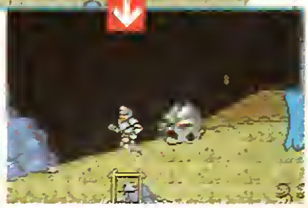
○岩亀2匹のタイミングが合ったらチャンスだ

2 岩亀に注意して宝箱を出す

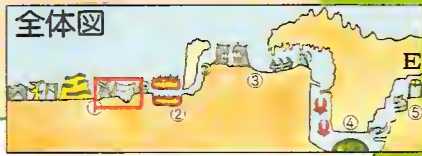
岩亀の現れる地帯では2個の宝箱が出現するが、宝箱Aはジャンプしなければ出てこない。岩亀に注意しながらジャンプしよう。宝箱Bは進んでいると出現する。鎧を着ているときは開けておいて、もしものときに備えよう。



○この位置でジャンプして宝箱Aを出そう



○青い障害物付近は岩亀のラッシュ地帯

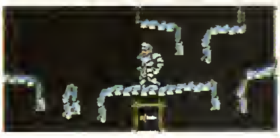



○ジャンプしながらの移動中はカゲロウに触らないよう撃ちながら進もう


○前半のつり橋の壊れる場所はここだ


○このあたりで落ちるとアリジゴクが追ってくる


○急いで登らないとアリジゴクに食われてしまう


○つり橋が大きく壊れるところ。覚えておこう


○この位置から落ちるとアリジゴクの巣へ直行だ


○このあたりでも落ちるとアリジゴクが追ってくるぞ


○この位置からも落ちるとアリジゴクの餌食になってしまう


○ハイご覧の通り無残にもアリジゴクに食われるアーサー



宝箱C

CONTINUE

4 風車はここでかわす

ここにひかえているのは、火のついた風車。まず最初に火にギリギリで当たらないところで風車の羽が上がってくるのを待ち、上がってきたら追いかけるようにして進んでいく。

しかし一気に走りぬけようとしてはいけない。羽がいちばん上がるところでいったん立ち止まり、タイミングを合わせて走りぬける。

あまり待っていると風車の回転が速くなってくる。


○風車の羽はここでかわすことができる


○まずここでタイミングを待とう


○火に触らないようにして走れ

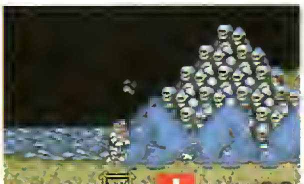

○このあたりでいったん止まって…


○火が通過したら一気に走りぬけろ

5 一気に走りぬければいい

風車をぬけるとすぐに、レッドアリーマーキングの投げるドクロが右上から飛んでくる。

しかしこれは立ち止まらずにそのまま走っていけばドクロには当たらない。または、ドクロが飛んできたらその場所で立ち止まる。そして、ドクロが飛んでくるのをただじっと24回待っていると、ドクロがそれ以上飛んでこなくなる。こうすれば、安全に通ることもできるし攻撃が楽になるだろう。


○突っ走ればドクロには当たらない


○2個目のドクロも走っていれば大丈夫

Round 2 後半

火炎の村

火炎の村というわけで後半になると画面上に触れるとやられてしまう炎があったり、火柱が突然降りてきたりする。溶岩に落ちるとやられてしまう場所にグリーンモンスターが3匹いるところが、この面の難関となるだろう。レッドアリーマーキングのあたりでやられてしまうと、ラウンド2の最初からやりなおしになってしまうので、注意。レッドアリーマーの動きに合わせて攻撃方法を変えて戦おう。

レッドアリーマーキングを過ぎると地面の隆起と陥没が始まる。ぐずぐずしていると、足場がなくなるところもあるので素早く移動していこう。

そして、火柱やグリーンモンスターとの戦いの後、ボスのケルベロスと対戦することになる。ケルベロスは左右にジャンプするときに炎を落としてくるが、武器を上に撃てば消すことができるので、あわてて左右に動かないこと。画面の真ん中の位置で戦おう。

宝箱は全部で4つ出現する。宝箱AとCを出現させるのが難しい。宝箱Aは、ジャンプするタイミングを誤ると、溶岩の海に転落してしまうはめになる。宝箱Cは、敵の攻撃が激しい場所にあるのでやられやすい。

2 連続ジャンプで宝箱を出せ

地面が沈むまで待ち宝箱が出現するのと同時に右へ飛び移ろう。ただし、急に炎コウモリが襲ってきてもいいように、常に武器を撃ってから移動するようにしたい。武器を撃たずに右へ移動すると敵に下へ落とされやすい。



○この位置から右の足場へジャンプ

○すると宝箱Aを出現させられる

CONTINUE



宝箱出現地点

宝箱A

1 しゃがんでうまくかわそう

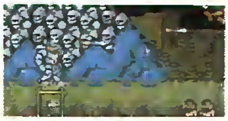
レッドアリーマーキングは攻撃パターンが数種類ある。どのパターンの攻撃をしかけてくるかを素早く判断し、よけることが攻略につながる。

最も恐いのは、なだらかな斜め移動をした直後に垂直に突っ込んでくるパターンのときである。しゃがんでもよけきれないので、横へ移動してかわそう。また、空中で止まっているときは画面端にレッドアリーマーキングがくるようにアーサーを移動させる。突っ込んできても距離があるのでかわせる。 ダメージの与え方は、ジャンプして高い位置で1発、着地寸前にもう1発と2連発で武器を撃つ。こうすれば、レッドアリーマーキングは、攻撃をかわせずにどちらか1発はダメージを受けるはずだ。



○空中にいるときは、この位置に

○この位置からだと急降下してきてもしゃがんでかわせる



○2段撃ちをやって確実にダメージを与えよう



○着地してうろうろしたあとでアーサーに向かって突っ込んでくる

○近づいてきたら武器を連射していっきに倒そう



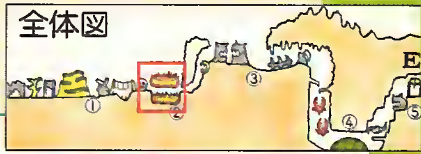
○雷の魔法が使える場合はドンドン使って進む



○これは一番怖いパターン。なだらかな斜め移動の直後、垂直に突っ込んでくる



○この位置までくると、ミスしても次からは後半から始まる



3 先制攻撃で早めに倒せ

グリーンモンスターが出現する前に武器を撃つ。そして、スクロールさせれば、出現と同時にグリーンモンスターにダメージを与えられる。


○この位置からグリーンモンスターを倒せる


○早めに倒しておかないと逃げ道を失う

5 下から火柱が出現するぞ

2匹連続でグリーンモンスターが出現するので敏速な攻撃が要求される。また足場が狭く、敵に接触すると下の溶岩へ転落してしまいがちなので早めに走りぬけよう。

ただし、下から火柱が上がってくる場所が1カ所あるのでタイミングをみて渡らなければならない。先手をうって攻撃すること。


○ここから1匹目のグリーンモンスターを倒そう。周りに出現する火柱に注意


○この地点を通過すると宝箱Dが出現


○下から火柱が連続で出現してくる


○グリーンモンスターはここから狙おう



4 火柱に気をつけてジャンプ

宝箱Cは、はしごの横でジャンプすると出現する。ただし、この場所の真上は火柱が連続で発生するのでうまくタイミングをみて出さないと火柱に接触してしまう。また炎コウモリもかなり出現するので気をつけよう。

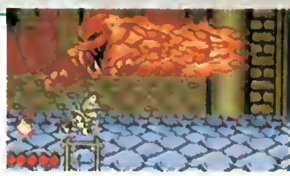

○ここでジャンプすると宝箱Cが出現する


○火柱に注意してジャンプしないとこうなる

6 ボスの動きを見切って

ボスのケルベロスは、左右にジャンプして火の玉を降らせてくる。火の玉は、武器で消すことができる。ケルベロスが、小ジャンプをしたときはしゃがんでよけ、大ジャンプしたときに上撃ちで攻撃。着地のときのすきをついて倒してしまおう。


○ケルベロスは大ジャンプのときにスキができる。上撃ちで攻撃


○小ジャンプのときはしゃがむ


○着地しているときは攻撃してこない。おもいっきり連射してダメージを与えよ


○スキを狙って撃ち込めば必ず勝てる。動きを見切れば怖くない相手だ

ROUND NEXT

Round 3 前半

ランクル男爵の塔

このラウンド3の前半は他の面とまったく異なる点が1つある。それは、床が下からせり上がって縦に強制スクロールすることだ。

そのため、必然的に行動を急がなければならないところが多くあるので出遅れないように、先読みして素早く移動していくようにしたい。

速攻で敵を倒していけば迫ってくる壁に押しつぶされるそうになってあせることもなくなるだろう。

また、ビホルダーの大群の途中に出てくる紫色の壁は武器で壊して進まなければならない。

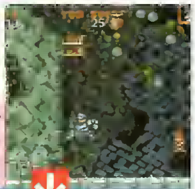
序盤の大まかな流れを説明すると、まず面がスタートすると床がせり上がって、敵が上から攻撃してくる。出現する敵は「泥男」、「フライングゴブリン」の2種類だけ。

泥男の攻略は、まず最初の5匹までは交互に出現してくるので先手を打って早めに上撃ちで倒す。

フライングゴブリンは画面の上方から出現し、石を落としてくる。数多く出現する前に、こいつも速攻で倒そう。中盤から終盤にかけて出現するビホルダーは上方のものは無視して下にいるものだけを倒して進めばいい。

1 泥男の出現するパターン

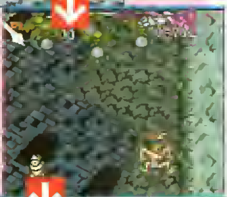
ここで覚えてほしいのは泥男の出現パターン。5匹目までは左、右、左、右、左と出現し、6、7匹目と8、9匹目は左右同時に出現する。倒さないでおくと、床をはってくるので早めに倒せ。



○まず、ここでジャンプして宝箱を出現させて



○急いで右に走れ！上撃ちも忘れるな！



○そして、一番右まで行ってジャンプすればOK！



○宝箱を出し終わったら、すぐに上撃ちだ

2 安全に行くには左ルート

この場所は左から行くルートが安全。左の壁に乗って、上撃ちで泥男を倒し、宝箱を出現させて、後で鎧をはがされたときのために鎧を出しておこう。最後の泥男は右撃ちで倒せ。



○この壁は武器が通り抜けるので覚えておこう



○泥男がはってきたらしゃがんで倒せ



○銀の鎧は命綱。必ず出現させておこう

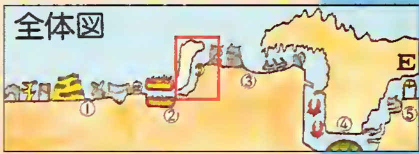
3 茶色の金網は障害物だ

最後の泥男のところにある2つの針がついている緑の台と茶色の金網は障害物なので、通り抜けはできない。台のは上に乗ることができるが、どちらも下で立ち止まっていると強制スクロールで押しつぶされてしまうので早めに右に移動しよう。



○針の下はジャンプしてもやられてしまうことはない







○こうなったら、もうダメ

○死がいとなってしまった

●前半終了地点で

前半が終了する寸前の場所でジャンプして下撃ちするとなぜか死んでしまう。



○究極の意味なし技だ



CONTINUE



○壁は２層壊さないとアーサーは通れない

宝箱E

宝箱C

5 ビホルダーは走り抜けろ

終盤はビホルダーの大群が２回に分かれて攻撃してくる。

いっきに走り抜けられるときはできるだけ、右に進んでいこう。距離をかせげれば、それだけ早くビホルダー出現地帯を突破できる。

突破すると前方に壁があるが、色が違う壁は壊すことができるので、押しつぶされる前に壊して右に進め。



○これではちょっと危ない。台の上を通って右に進もう



○上撃ちはかなり有効。ジャンプしてもよい



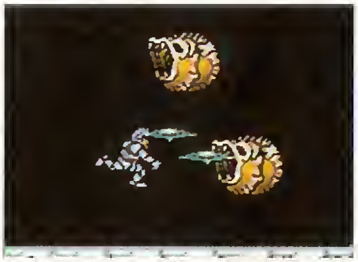
○やや下にいる敵はジャンプしてかわそう



○急いでこの場所にくると、壁の中に埋まることもできる。ちょっとおもしろい



○これはちょっとパターンが悪い。とにかく急げ



○進行方向にいるビホルダーはすぐに倒してしまえ！



○壁に近づいて上撃ちをすると壁が壊せる。これは覚えておこう

4 取る必要のない宝箱

泥男地帯をぬけるとビホルダーの大群が襲ってくるが、その途中にある台に乗ると、反応して宝箱が出現する。ここまでに出現させられる宝箱の数は４個なので、どれか１個出し忘れた場合は鎧が出現する宝箱はこれになる。しかし、たとえハダカのときでもこの宝箱はほうっておく。ぐずぐずしていると押しつぶされてしまうからだ。



○左上の宝箱は絶対無視。押しつぶされないためには先を急げ！



○いちおう宝箱は出現する。しかし、このまま進んで行こう

Round 3 後半
ランクル男爵の塔

ラウンド3の後半は、足場が限られていて思い切った攻撃ができないのでかなりつらいところである。

特に中盤の岩の出っ張っているところは、連続動作で切り抜けなければならないので、機敏な反応が必要だ。

敵キャラはオニカゲロウしか登場しないが、身動きできない状態で現れたりするときもあり、ミスしてしまいやすくあなどれない。

また、宝箱は全部で4個出現するが、ほとんどが取りにくいところにあるので無理して取る必要はない。

舌の上から下の移動床に降りるときは、床が真下にあるときはそのまま降り、すこし前にあるときはジャンプして斜めに飛び降りる。アーサーの落ち方を考えに入れて移動しよう。

4 最難関は連続攻撃で

移動する床に乗って移動していると宝箱Cが出現する。その後右斜め上からくる舌へジャンプで飛び移り、すぐにしゃがもう。そうしないと、上の岩に押しつぶされてミスしてしまうからである。

そしてすぐ右に炎があるので、ジャンプして飛び越えよう。その後、タイミングを見て下の移動床に飛び降りなければならない。

舌に乗ってから移動床に乗るまで、連続動作として行動しないと、間に合わない。

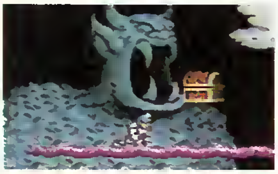
CONTINUE



宝箱出現地点　宝箱A　宝箱B　宝箱C　宝箱D

1 ジャンプして宝箱を出そう

後半のスタート直後、ジャンプして宝箱Aを出そう。宝箱を出したら1段上の舌へ飛び移る。



○始まったらすぐにジャンプして宝箱Aを出現させよう

2 宝箱はしゃがんでよけよう

舌に乗って進んでいると途中で炎が燃えている。ジャンプして飛び越える。

その後すぐに、下にある移動している床へ飛び移ろう。



○舌の上から降りるとき、前に移動床があれば斜めジャンプでうまく乗ろう

○舌の動きに惑わされずにうまく炎をジャンプで飛び越えよう

○下に降りるときに真下に移動床があればそのまま落下

3 ジャンプをうまく使おう

移動する床に乗って進むと宝箱Bが出現する。この宝箱はしゃがまないと通過できないので気をつけよう。



○宝箱Bは移動床に乗っていると出るが、通過するときはしゃがめ

5 宝箱Dはこうして開けよう

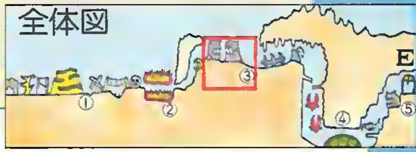
移動床に乗って進んでいくと出現する宝箱Dはすこし低い位置に出る。開け方はジャンプで宝箱の上に乗り、下撃ちで開ける。宝箱を開けたときに床がくるようにしないと転落する。



○移動床からジャンプして宝箱Dの上にうまく乗ろう

○宝箱Dにうまく乗れたら周りのオニカゲロウを倒しておこう

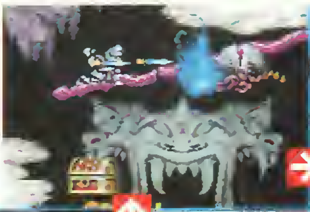
○宝箱の上でジャンプして下撃ちで壊そう



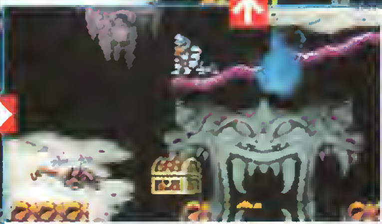
また連続動作に入る前に周りにいるオニカゲロウを始末しておこう。そうすればジャンプ中や下の台に降りるときにオニカゲロウに接触することはなくなるだろう。このことは3面後半すべてをとおしていえる。



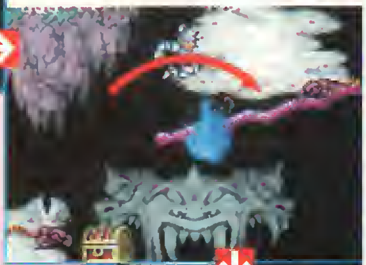
ここはまず右上からくる舌にジャンプして乗ろう。そしてすぐにレバーを下にしておこう



右を向いてジャンプする前にオニカゲロウを倒しておけば安全だ



しゃがまないと岩に当たりやられる



炎に触って落ちないように、ジャンプしてうまく飛び越えよう。このときオニカゲロウに注意して



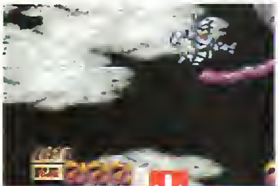
真下に降りる場合も、オニカゲロウがいないときに降りよう。しかし口に近いと危険



NEXT ROUND

6 カゲロウに注意して降りる

宝箱Dを開けたら今度は右斜め上から出る舌に飛び乗ろう。そしてそのまま右へすこし進み、下にある舌へ飛び降りよう。このときオニカゲロウが下にいる場合は下撃ちで倒しておこう。



移動床からうまくタイミングをみてジャンプで舌に乗ろう



舌に乗ったら右へ進むが、下の舌が出たらタイミングよく降りよう



舌に乗って右へ進み岸が近づいたらギリギリでジャンプ

7 ガストの動きのパターン

ボスのガストは3種類の移動パターンがある。1つ目は蛇行してアーサーを狙ってくるパターン。

2つ目はアーサーを中心にまわりを大きな円を描いて動くパターン。

3つ目はアーサーのいるところに関係なく小さな円を描いて動くパターン。　ガストの動きはこの3種類だ。

また、ガストはときどき稲妻を出すことがあるが、このときにダメージを与えることはできない。

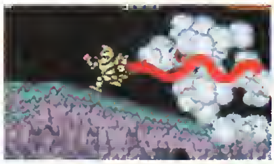
ダメージを与える方法として、大きな円を描いて回転中、アーサーの真上と真下を通るとき弱点の目玉を狙って撃つ。武器は円盤かナイフが特に有効である。



ガストがアーサーを中心に時計回りで回ろうとしている



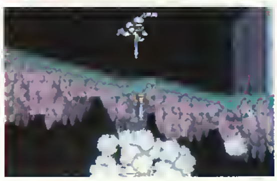
ガストがアーサーを中心に時計とは逆回りで回ろうとする



ガストがアーサーをねらって蛇行して追いかける



ガストは真上にきたときにスキができる



アーサーの真下にきたときもスキができる。狙おう



ガストが雷を放ちアーサーの攻撃から身を守る

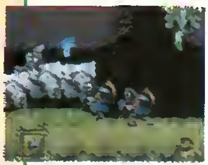
Round 4 前半
クリスタルの森

幻想的なBGMをバックに4面は始まる。前半では、デスタワーやヌプヌプとの戦いがメインとなるが、特にヌプヌプに対しては慎重な対処が必要となる。初めてこのラウンドにきたときには、突然現れて攻撃してくるヌプヌプの弾にやられてしまうだろう。しかし、これらの攻撃も敵の出現場所を覚えてしまえば簡単にかわせるようになるはずだ。慣れてしまえば他のステージと比較しても決して難しいラウンドではないことがわかると思う。

宝箱は合計5つ出現する。マップ中の順にABCDと出していけば、鎧をはがされても2度装備しなおすことができる。

4 この宝箱は出して開けない

ここの宝箱は、いままでの宝箱を全部出現させていれば、3個目のものになる。必ず武器が出るわけだから、武器の種類を変えたいとき以外は開けないほうがいいだろう。取りたくない武器が出ると邪魔になる。いらない宝箱は開けないことだ。


○宝箱を開けると武器が邪魔になる

START



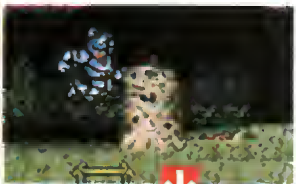
宝箱出現地点

宝箱A

宝箱B

1 宝箱は斜めジャンプで素早く

4面最初の宝箱はスタート直後に出現する。ステージが始まる前から方向キーを右に押し、ジャンプボタンを押しっぱなしにしておけば難なく出すことができる。もちろん、宝箱の中身はマジシャンなので開ける必要はない。スタート付近は足場が悪く右側からスケルトンが続々と現れるので、チャンスをみはからって恐竜の骨のところまで移動するようにしよう。


○スタートしたらすばやく宝箱を出す


○中身はマジシャンなので、無視して高台の上へ

3 死神に注意しデスタワーを

恐竜の骨があり、その上を通っていくことも、また、地面の上を進んでいくこともできる。ここではまず、骨の下にいるデスタワーを、画面に出るか出ないかの位置で、速攻で倒してしまおう。その際、骨の上から飛び降りてくるスケルトンには要注意。デスタワーを倒したら、骨の上の宝箱を出現させにいこう。金の鎧を出しておこう。


○まず下でデスタワーを倒す


○次に上に登って宝箱を出し・・・


○金の鎧を取らずに残しておこう

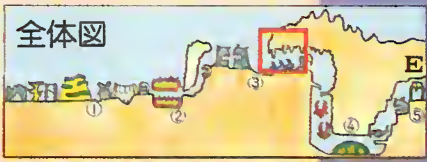

○上から狙ってくるスケルトンには常に注意

2 高台でジャンプは禁物

恐竜の骨の前の高台の上を通るときは細心の注意を払わなければならない。まず、高台に登ったらジャンプは厳禁。天井の水晶に頭をぶつけて鎧をはがされてしまうからだ。

次に、左右から突っ込んでくるスケルトンに対しては、相手が登って来る前にしゃがみ撃ちで倒してしまおう。次々に現れるだろうが、一瞬のスキをついて右に降りてしまえばもう怖くないはずだ。4面開始直後とはいえ、油断のできない場所のひとつだ。

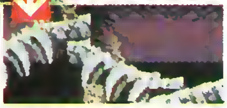

○スケルトンには先制攻撃。ここでのジャンプは御法度

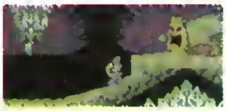


5 混合攻撃をかわして迎撃

天井から突き出した水晶のトゲの下をくぐると、デスタワーが待っている。また、壁からはヌプヌプが現れ、前後からは、スケルトンが容赦なく襲いかかる。ここは4面前半の最大のポイント。まず、水晶の下での戦いは避けること。ジャンプがミスにつながる。そして、ヌプヌプは現れたら即破壊しよう。もし攻撃されたらつらくなってくるぞ。


○ジャンプ撃ちでデスタワーを倒す。敵の吐く青い弾には要注意


○途中で鎧がはがされたら、残しておいた鎧を取りに戻ろう


○右に進み過ぎるとヌプヌプが1匹余分にでてくる。これは倒しにくい


○水晶の下での攻撃はやめよう。ジャンプのミスはまさに命取りだ

8 デスタワーは下で撃つ

最後のデスタワーは、必ず下に降りてから攻撃しよう。上だと弾をよけるためジャンプした場合水晶に当たる。


○下に降りてジャンプ撃ち


宝箱C
宝箱D
宝箱E

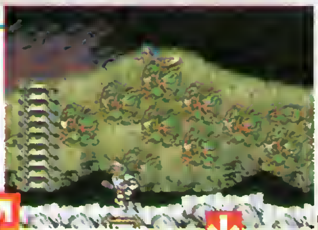
CONTINUE

6 ヌプヌプ連続攻撃は慎重に

ヌプヌプは、それぞれの出現位置と、アーサーがどこまで移動したら攻撃してくるかを、覚えておいたほうがいい。まず、デスタワーを倒すと1匹目が高台の上に現れる。2匹目はアーサーが高台から降りたあたりで現れるが、この2匹は写真のようなパターンで早めに倒すようにしよう。


○このヌプヌプはしゃがみ撃ちで待ち伏せだ


○コイツもはしごの左で待ち伏せ


○はしごを降りたら右にすこし進んで引き返し・・・


○現れたヌプヌプを倒す。この先もこれと同じ要領でいこう

7 スクロールアウトを有効に使う

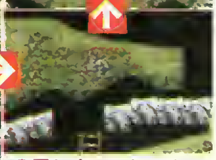
高台を越えてからは、そのまま上を進むルートと、はしごを降りて下から行く2通りのルートがあるが、必ず下に降りて進んでいくようにしよう。上からでは次々に現れるヌプヌプを倒すのが難しいからだ。

はしごを降りたら、少しずつ右へ進んでいこう。ヌプヌプがいたるところに隠れていて、一度にたくさん現れると攻撃が厳しい。

前半の終わり付近の、デスタワーの近くの最後のヌプヌプは、2つめの骨の切れ間を飛び越えたらすぐに引き返し、スクロールが戻らなくなるまで左に進んで、スクロールアウトでキャラクタごと消してしまったほうが安全しかも確実だ。


○まず、ひとつめの骨の切れ間を飛び越えてすぐ戻り……


○遅れて現れたヌプヌプをすばやく倒して………


○同じく、ふたつめの骨の切れ間を飛び越えて引き返したら………


○ここまで戻る。ヌプヌプは消えているはずだ

Round 4 後半

腐海魔境

4面の後半は氷の斜面を滑り降りていくという、他の面とは異なった進行になっている。敵の攻撃はデビルハンドとミノスネークのみだが、怖いのはそれらではなく、地形の触るとやられてしまうトゲトゲのほうだ。トゲトゲでやられてしまうパターンは、敵の攻撃をかわそうとしてジャンプしたために頭をぶつけてしまうか、ジャンプしそこなって落下してしまい突きささってしまうかの2つ。アーサーの操作には十分注意しよう。

ボスのオームはまともに戦うと時間もかかり非常に手強い敵だが、安全地帯に入って横から攻撃することがわかればそうとう楽になるはず。

後半で頼りになるのは4番目の宝箱。ACDEの順番で出そう。

1 デビルハンドは上から攻撃

氷の斜面に降りるとすぐに、デビルハンドが待っている。これは上からジャンプ下撃ちで倒そう。その後で宝箱のマジシャンを慎重に処理すればよい。



○ジャンプ下撃ちで下段に降りる前に倒す。もたもたしていると弾を吐かれる



○その後で宝箱を壊し、マジシャンを倒してから進もう

2 2個目の宝箱は出さない

宝箱Bは出さないほうがいいようだ。マップを見ればわかる通り、宝箱Dで金の鎧を取るよりも、宝箱Eで金の鎧を取るほうが、後々になって戦いやすくなるからだ。



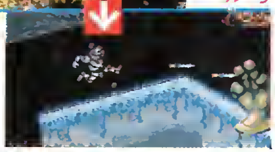
○むやみにジャンプすると宝箱が出てしまう

3 ジャンプする前に敵を倒す

ここは斜面の切れ間をジャンプして右側に飛び移ると、着地した斜面が登り坂になっているので再び右へ向かってジャンプしてしまいがちだ。が、右のデビルハンドが弾を吐くことがあるので、ジャンプせずに、飛び移ったらすぐにデビルハンドを攻撃しよう。



○飛び越えたらそのままデビルハンドを撃つ



○ジャンプすると吐いた弾をよけられない

4 しゃがんだまま敵に接近

ここは左への下り坂を走り降りずに、左を向いてしゃがみ、そのままデビルハンドに近づこう。

もし弾を吐かれてもジャンプは厳禁。



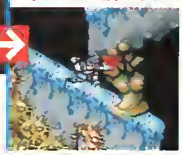
○しゃがんでいれば弾を撃たれても当たりにくい

5 このデビルハンドは慎重に倒す

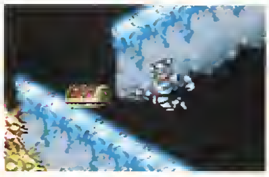
左への下り坂を、右向きの状態で滑り降りれば、すぐにデビルハンドを攻撃できる。ヘタに近づくと、握りつぶされかねない。



○降りたらすぐにしゃがんで攻撃。撃たれる前に倒せ



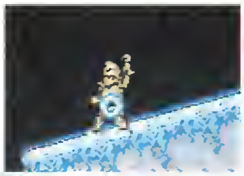
○右を向いた状態で自然にまかせて降りる



○宝箱Dを取りたいならばギリギリ右から左へジャンプ

6 ナイフなら金の鎧を装備

ここまで攻略通りに宝箱を出してきていれば、この宝箱は4つめだから鎧が出るはずだ。武器がナイフならば、ここでは金の鎧を着てもいい。



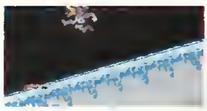
○武器がナイフならば、最後に魔法が役に立つので金の鎧にしてもいいだろう

7 ミノスネークはジャンプ下撃ち

どこでも同じだが、斜面の下方から上がってくるミノスネークを槍などで倒すにはジャンプ下撃ちが安全だ。



○登ってくるミノスネークはしゃがみ撃ちよりジャンプ下撃ち



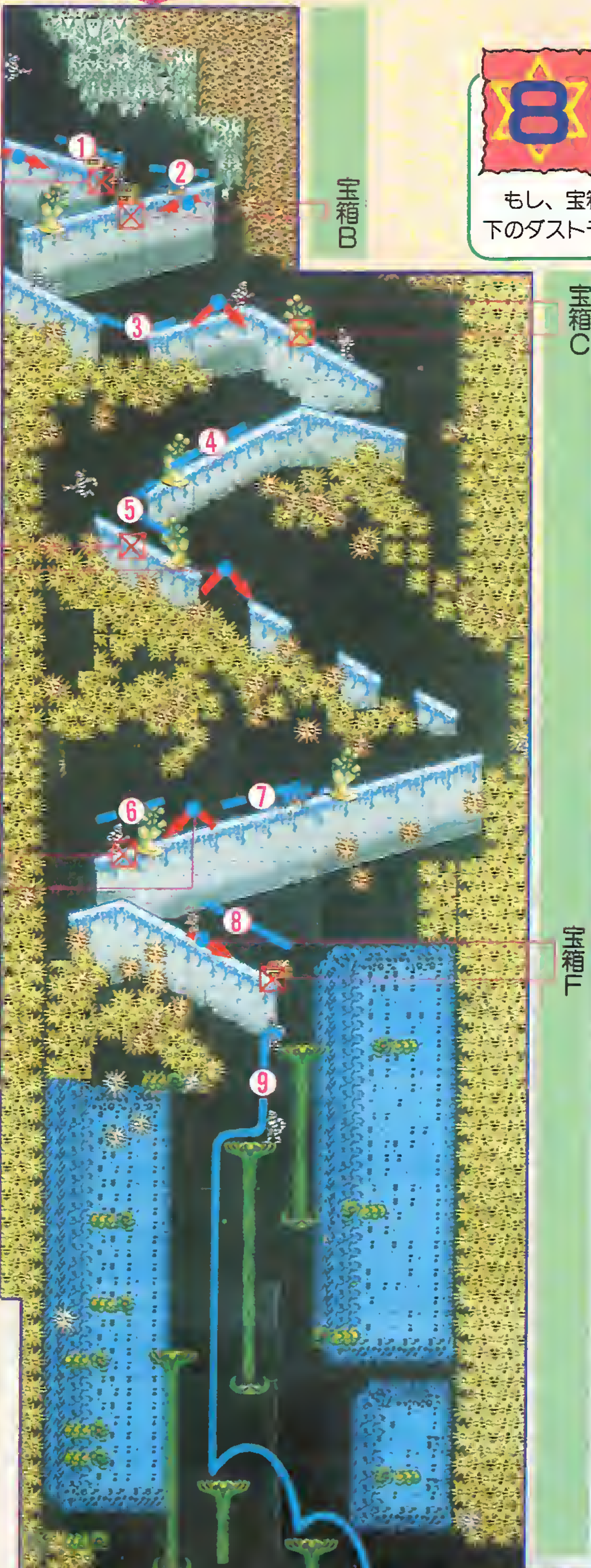
○このトゲトゲは当たり判定がない。安心して宝箱を出そう

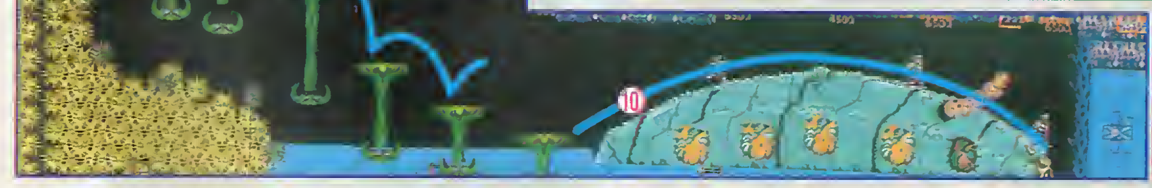
宝箱A

宝箱D

宝箱E

CONTINUE







8 取るならダストモンスター対策

もし、宝箱Fを開けたいのならば、下のダストモンスターを反応させないための工夫が必要だ。宝箱を先に出しておき取ったら急いで降りる。

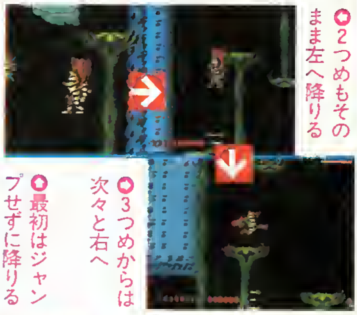
○なるべく下へ降りないように宝箱を出し…



○走り降りて開け取って右へ降りる。すべてを敏速に

9 大毒花は完全にパターンで

氷の斜面をぬけてからボスまでは、大毒花を渡っていかなければならない。だが、パターンを覚えればまったく難しくないぞ。ポイントは最初の大毒花から3つめまではジャンプせずに左に落ちるだけで渡れることだ。



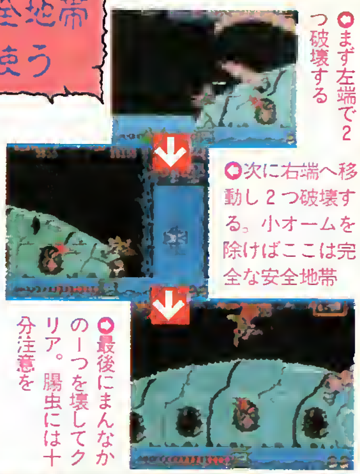
○2つめもそのまま左へ降りる

○3つめからは次々と右へ

○最初はジャンプせずに降りる

10 ボスは安全地帯を有効に使う

ボスのオームは、5つの心臓をすべて破壊しなければならない。オームの本体の右端と左端がほぼ安全地帯だ。そこから横に向いて、しゃがんで攻撃すればいいだろう。左端のほうは腸虫が下から現れることがあるので注意が必要。穴が開いたらすばやく右に逃げよう。



○まず左端で2つ破壊する

○次に右端へ移動し2つ破壊する。小オームを除けばここは完全な安全地帯

○最後にまんなかの一つを壊してクリア。腸虫には十分注意を



○下に穴が開いたら逃げろ!

○さもないとはじかれるぞ

NEXT ROUND

Round 5 前半

ルシファーの城

今までは屋外での戦いがほとんどだったが、この5面では屋内の戦い。しかも、宿敵ルシファーの城の中だ。

この面だけに登場するスカルドラゴンは、文字通りドラゴンで頭が弱点となっている。頭以外のところは攻撃してもダメージを与えられない。そのスカルドラゴンが次から次へと出現するのがこの面の特徴である。スカルドラゴンは左右にある巣穴から出現するので、巣穴さえ画面に出さなければ、出現しないのがポイント。

レッドアリーマーキングはこの面だけで4匹もいて四天王と呼ばれている。この四天王は、2面で出現したものよりは弱くなっているので恐れることはないが油断は禁物。1匹でも充分強い。

豚男は、ある1匹だけを除けばそんなに強くはない。その1匹もやり方さえわかれば問題はないだろう。

またこの面は絶対ナイフが欲しい。連射で切りぬけるところが多いからだ。

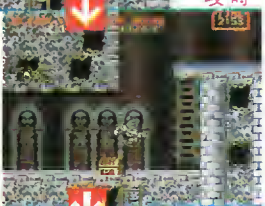
1 スカルドラゴン地帯に長居は無用

この場所で出現するスカルドラゴンは、面がスタートしてアーサーが動く前から1匹出現している。宝箱Aを出してからすばやくこの1匹を倒すこと。

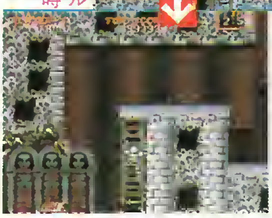
倒せないでいるとスカルドラゴンのたまり場と化す。スタート位置の周辺にはスカルドラゴンの巣穴がたくさんあり、次から次へと出現するからだ。とにかく、スタート地点に長居は無用。さっさとはしごを登って先に進んでいくべきである。



ジャンプすると同時にスカルドラゴンを攻撃する



うまくいくとスカルドラゴンを倒し、同時に宝箱が出現



そしてはしごを登る。左側にはすでにスカルドラゴンが2匹出現

2 性格が違うレッドアリーマーキング

この面に出現するレッドアリーマーキングは、2面に出現したものより微妙に高い位置を飛んでいる。このため、斜め上方から突っ込んでくるときに体当たりされなくなっているのでこのときに撃てば簡単に1ダメージ与えることができる。ただしアーサーの真上から突っ込んでくるものはしゃがまないとダメージを受ける。

はしごを登った場所にいる2匹目は戦いにくいので、出現したら戻って、はしごの下の広いところで戦おう。



このように立ったまま上撃ちができる。もちろんアーサーは無傷



2匹目のレッドアリーマーキングがいる。この場所で戦うのは不利



攻撃して起こす。このあと左に移動して1匹目のいた位置で戦う

3 金の鎧は出したままにしておく

2個目に出現する宝箱Bは、ダメージを受けずにくると金の鎧が出る。ここで金の鎧を無視してレッドアリーマーキングの3、4匹目と戦う。ダメージを受けたときの保険にするためだ。



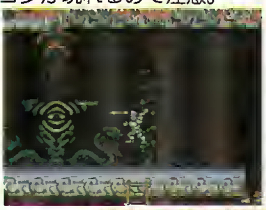
この位置でジャンプすると宝箱Bが出現。銀の鎧を着ていれば箱を開けよう



金の鎧を出したら無視して先へ進む。鎧はハダカのときに取りに来ればよい

4 3、4匹目は1匹ずつ倒そう

レッドアリーマーキングの3，4匹目は近い位置にいる。両方起こしてしまうとやっかいなので、3匹目を起こしてから右のほうへ移動して倒す。左のほうだと4匹目を起こす可能性がある。右に移動するときにはスカルドラゴンが現れるので注意。



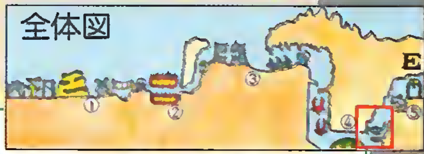
3匹目を起こす。左に行き過ぎると4匹目も起きてしまう



右側で戦闘中にスカルドラゴンが出現。ちょっと右へ行き過ぎた

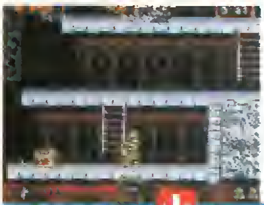


2匹同時に対戦中。こうなると苦戦させられるので注意



5 金の鎧から銀の鎧へ戻す

もし、ここまで金の鎧をきたままだったら、ここで銀の鎧にしよう。金の鎧のままだと面の後半で鎧が出ないぞ。


○金の鎧の状態で宝箱D（4つ目）を出す。まだ開けない


○金の鎧をはがすためにわざとダメージを受ける

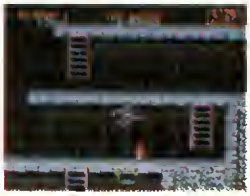

○ここで宝箱Dを開けると銀の鎧が出る。オニカゲロウに注意

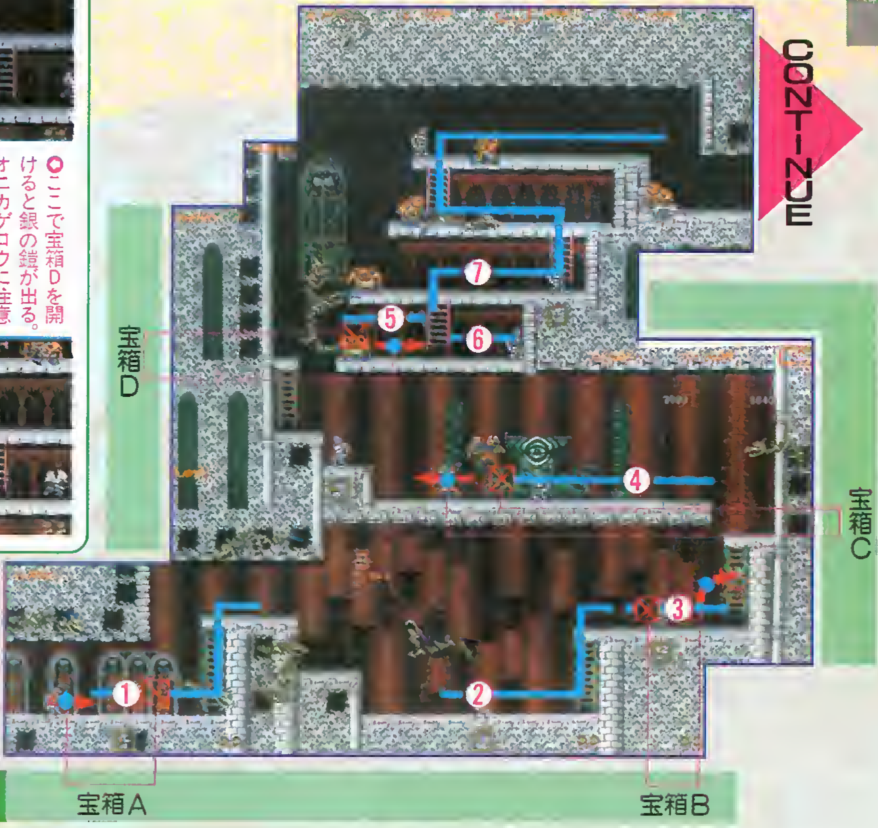

○銀の鎧を取って着せ替えは終わり。後半で鎧が出せる

6 オニカゲロウの宝に注意

前半の最後はオニカゲロウが現れるが、たまにつぼを持ったものも出現する。倒してみないと中身はわからないが、剣や斧など役に立たない武器が入っている可能性がたかい。これがはしごの下に出現してしまったら、スクロールアウトを使って消すしか方法はない。これはタイムロスにつながる。こうならないためにも、はしごのないところでオニカゲロウを倒そう。


○オニカゲロウがはしごの下にいないのを確認してから倒す。宝の中身は何かな？


○中身は人形。これが画面にあるうちは宝を持った敵が出現しない。取らずにおくのも作戦



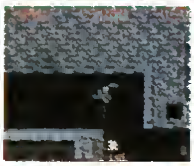
7 豚男との戦い方のポイント

5面の前半の最後にいる豚男は、上撃ちで倒せるのがほとんど。これらは問題ないが、後半へ続く1段下にいる豚男は上撃ちでは倒せない。

豚男が画面右にいったら下へ降りる方法もあるが、連射が遅いとやられてしまうので写真の方法を勧める。


○あらかじめ上に向けて撃っておく


○あっという間に豚男を倒せる


○下撃ちはどの武器でも通用する


○円盤なら下に落ちるので簡単


○魔法はほとんど使わないのだが…


○ナパームなら火が流れて当たる

Round 5 後半
ルシファーの城

ラウンド5後半は、いままでの総まとめともいえる面。前作の「魔界村」の最終面のボス大魔王がザコの敵として登場してくることからも、他の面と比べてパワーアップしていることがうかがえるだろう。またシールダーの首やガストの小型版の小ガストなど、かつてのボスキャラと再び戦うことになる。だが、耐久力は少しダウンしているので恐れることはない。

ラウンド5ラストのボスキャラは、ハエをモチーフにしたベルゼバブ。小さなハエが合体と分裂を繰り返し、巨大化したときにしかダメージを与えられない強敵だ。

この面をクリアすると、2周目に突入。そして、再びベルゼバブを倒せば真の最終面、ルシファーとの対決だ。

1 鉄球はパターンを覚えよう

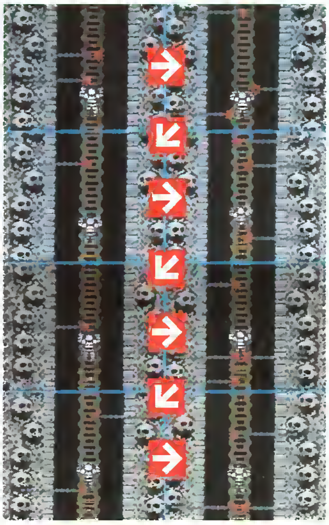
鉄球地帯は、8つのパターンの繰り返し。上から3つ目のドクロの高さまではしごを登ったら、右から鉄球が1つだけ出た後でいっきにぬけるようにしよう。



○7回目の鉄球を待つ。ここまでは楽にこれるはず



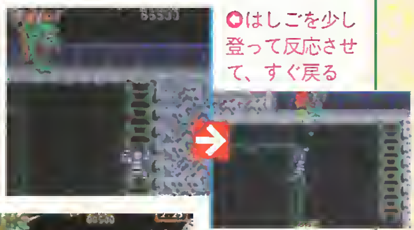
○8回目の鉄球の状態。このようになにもないので楽



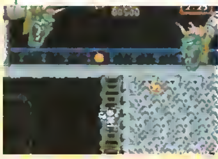
○鉄球のすべてのパターン。この順序の繰り返し

3 シールダーの首への攻撃

はしごを少し登るとシールダーの首の左側が動き出す。下に降り宝箱の上からシールダーの首を攻撃してダメージを与えよう。ある程度ダメージを与えたらはしごを登って倒そう。



○はしごを少し登って反応させて、すぐ戻る

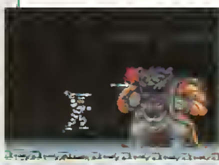


○宝箱の上でダメージを与える

○部屋に特攻。火の玉に注意

4 2匹の大魔王は速攻で倒せ

右の扉の手前にくると大魔王の登場。出現と同時に顔に連射。炎を吐きそうになったら、しゃがんでよける。



○撃ち切れないときは、しゃがむ



宝箱出現地点

●ワープ円盤

円盤は基本的に地形にそってで飛んでいく。しかし、壁際にしゃがんでショットすると、上の段に円盤が出る。

○シールダーの首に有効

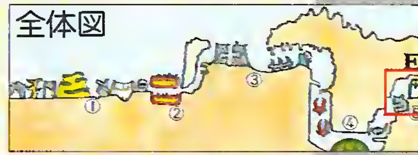


2 大魔王は顔を狙って攻撃

この面初登場の大魔王は、弱点が上の顔。はしごを登りきったらその場でジャンプしながら攻撃しよう。炎を吐かれたら、はしごを少し降りてよければいい。降り過ぎると鉄球にやられるので注意するように。

○はしごの上から顔を狙う





5 小ガストは平らな場所で

大魔王のフロアから2段上にアーサーがくると、小ガストは反応して攻撃してくる。小ガストが画面の右端にちらりと見えた瞬間に、アーサーが2段目に登ると、その後の小ガストの移動パターンは2通りになり、攻撃しやすい。2段目に登ったら、小ガストが反応したのを確かめ、すぐに左へジャンプする。これで、大魔王の出現した扉のある部屋で有利に戦うことができる。


○小ガストが見えてからジャンプ。少し待ってから左へ逃げる


○平地で戦うのが一番安全な戦い方

6 スクロールアウトに注意

宝箱Dが出現しないときがある。例えば、小ガストと対戦中にダメージを受けてハダカになってしまい鎧を取りに戻ったときなどによく起こる。

これは、宝箱Dが出現前の状態でも画面に宝箱を出現させる地点が見えてしまうと、スクロールアウトの効果が働くためである。


○宝箱Dを出したら、壊してから移動

7 できるだけ離れて攻撃する

ボスの部屋直前のシールダーの首は画面の右にぎりぎりに見えるような位置から攻撃する。頭上を飛び回るフライングゴブリンを先に倒し、ジャンプしながら倒してしまおう。


○フライングゴブリンを撃つ
○シールダーの首から離れて攻撃する



8 ベルゼバブとは距離をおけ

ベルゼバブにダメージを与えられるのは、小さなハエが完全に合体したときのみである。それ以外のときには、ダメージを与えられない。小さなハエのときはもちろん、合体する瞬間に撃つと赤く光るけれども、実際にはダメージを与えていない。ほんの一瞬が勝負である。

具体的な攻略としては、最初に合体する場所が右上と決まっているので、そこを狙って合体前から攻撃する。1周目の武器としてはナイフを装備しておくのがいい。しかも分身の魔法を使えるようにしておくと、ダメージをより多く与えられていい。

分裂してハエが移動するときに床のすぐ上をアーサーに向かって近づいてくるときがある。飛び越してよけることができないので、できるだけ遠く離れたところに移動し、しゃがんで武器を連射しよう。アーサーに向かってきていたハエが武器に当り、アーサーをよけるように移動ルートを変える。

もちろん2周目は、サイコキャノンを装備して戦わなければ、ラウンド5後半の最初に戻されるはめになる。金の鎧ならベルゼバブの弾を消せるのでなおのことといいだろう。


○弾に注意して連射。この一瞬を逃さぬように
○分裂して襲ってきたらしゃがんでショット!!
○このように逃げてくれるハエの集団。ショットは連打


9月号7月29日発売
ビデオも「大魔界村」
超絶テクで全ステージ徹底攻略
1周年記念号。ステレオHiFi化でリニューアルした9月号は、メガドライブの「大魔界村」をスペシャル・フィーチュア!!
新作紹介
ツインビー3
PC Engine FAN
ダライアス
アウトラン
ぼくたちゲーセン野郎
ダートフォックス
ほか
ファミマガ
Video
VHSのみ 45分 ステレオHiFi 1980円(税込み) 徳間書店